

Il capitolo conclusivo della serie "264" di Commodore



Re.BIT N.9 - 2014 anno IV La prima rivista italiana online gratuita di retrogaming e retroinformatica



Il ritorno di Arthù su WonderSwan Makaimura

BOMBERMAN e le sue origini hanno un peso

Consegnare giornali ai limiti estremi con PAPER BOY per Sega Master System

Corse folli su strade mortali sul C64 con BURNING RUBBER

La magia del vettoriale e auto improbabili per STUNT CAR RACER su AMIGA



Commodore 64DTV
La genialità di Jeri Ellsworth per un progetto ancora più geniale

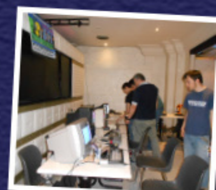
ITS Module
il nuovo progetto di Damiano Colombari che completa la sua C64SD V2 Infinity





Enzo Calogiuri ci racconta come costruirsi un computer a casa con il sui CX80

Tra GEEK Sunday e Firenze Vintage Bit lo staff di Re.BIT racconta le sue retroludiche avventure italiane





Commodore · SINCLAIR ZX Spectrum · Amstrad CPC · MSX · SEGA · Nintendo · ATARI · Amiga · MS-DOS · COLECO · NEO-GEO · INTELLIVISION


WWW.REBITMAGAZINE.IT
PER CHI HA FAME
DI RETROGAMING!!!

RE.BIT

EDITORIALE



WWW.REBITMAGAZINE.IT

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DI RETROGAMING ON LINE TOTALMENTE GRATUITA A CURA DELLO STAFF DI

SOMMARIO

Numero 9 - ANNO IV 2014

SPECIALE RETRO STORY

HomebreW ProjecT

GAMES REVIEW

Re.BIT

Buona lettura

PILLOLE



Sigismondo 'NEOWOLF' Villani, condivede con i lettori di Re.BIT, le sue considerazioni che interessano in modo intrinseco, il futuro del retrogaming attraverso il punto di vista del mercato new generation.

Pag. 56



Speciale Eventi RETROGAMES



Fabio D'Anna e Francesco Ugga raccontano le proprie esperienze attraverso alcuni importanti eventi dedicati sia al mondo retroludico e puramente retroinformatico.
Dal GEEK Sunday al
Firenze Vintage Bit 2013
un viaggio dalle mille emozioni per una magia interminabile.



Pag. 42

BABY TOONS

La nostra dolcissima BARBARA FANELLA ha deciso con emozione di far parte della nostra redazione, per curare la nostra sezione dedicata ai retro toons, debuttando con un titolo molto amato dalle ragazze.
IL TULIPANO NERO

Pag. 52





L'apoteosi dell'ultimo sogno di Jack Tramiel

Con la speranza che l'articolo sul numero scorso di Re.BIT, relativo al Commodore 16 e alla sua storia vi sia piaciuto, eccoci nuovamente a voi nel raccontarvi la seconda e capitolante parte dell'evolutiva che la serie Commodore "264" attraversò, introducendo quello che con tutta probabilità divenne l'apoteosi dell'ultimo progetto di Jack Tramiel prima di lasciare le redini della società informatica americana, il Commodore Plus 4.

Volgendo un ultimo sguardo a quanto è stato finora detto per la serie "264", dobbiamo ricordare che contrariamente a quanto sembri, il Commodore 16 non rappresenta assolutamente la nascita delle macchine "TED", tutt'altro, trova collocazione verso la loro fine produttiva.

Nel 13 gennaio del 1984 Jack Tramiel mostra con tutto il suo orgoglio al CES (Consumers Electronics Show) due modelli Commodore 264 e 364(quest'ultima mai commercializzata), ma in effetti non erano i prodotti che Tramiel voleva realmente da questo progetto; infatti la sua visione prevedeva una macchina economica dalle prestazioni medie e concorrenziali allo Zx Spectrum, destinato ad una fascia d'utenza economicamente medio-bassa, al quale era appunto destinato il Commodore 16. Tuttavia il progetto iniziale prevedeva una configurazione più performante, con almeno 64Kbyte di memoria e possibilità di personalizzare il proprio sistema a seconda delle esigenze. In sintesi grazie a questa continua ricerca del sistema "definitivo", la serie "264" o anche semplicemente TED, contrariamente al Commodore Vic 20 e 64, divenne un piccolo standard a se, dove ogni modello era in fin dei conti la stessa identica macchina con la sola differenza della RAM e del case esterno: C16, C116, C232, C264 e C364, sono praticamente la stessa macchina con configurazione RAM differente, ma questa volta compatibili fra loro.

Dei modelli citati però, solo il C16 e il Plus 4 hanno varcato concretamente il territorio italiano anche se per poco tempo e non certo agli stessi livelli del Vic 20 e C64, poiché giunti in epoca ormai prossima ai 16 bit; gli altri modelli hanno trovato solide basi più in territorio americano e nord-est europeo.

Come capita spesso gli italiani sono più interessati a qualcosa di diverso, dalle caratteristiche singolari, proprio come lo era il Commodore Plus 4.

Le origini tecniche di questo computer vanno ricercate nel modello C264, prototipo da 64Kbyte di Ram e in case dal design compatto e versatile, completamente diverso da quello roton-

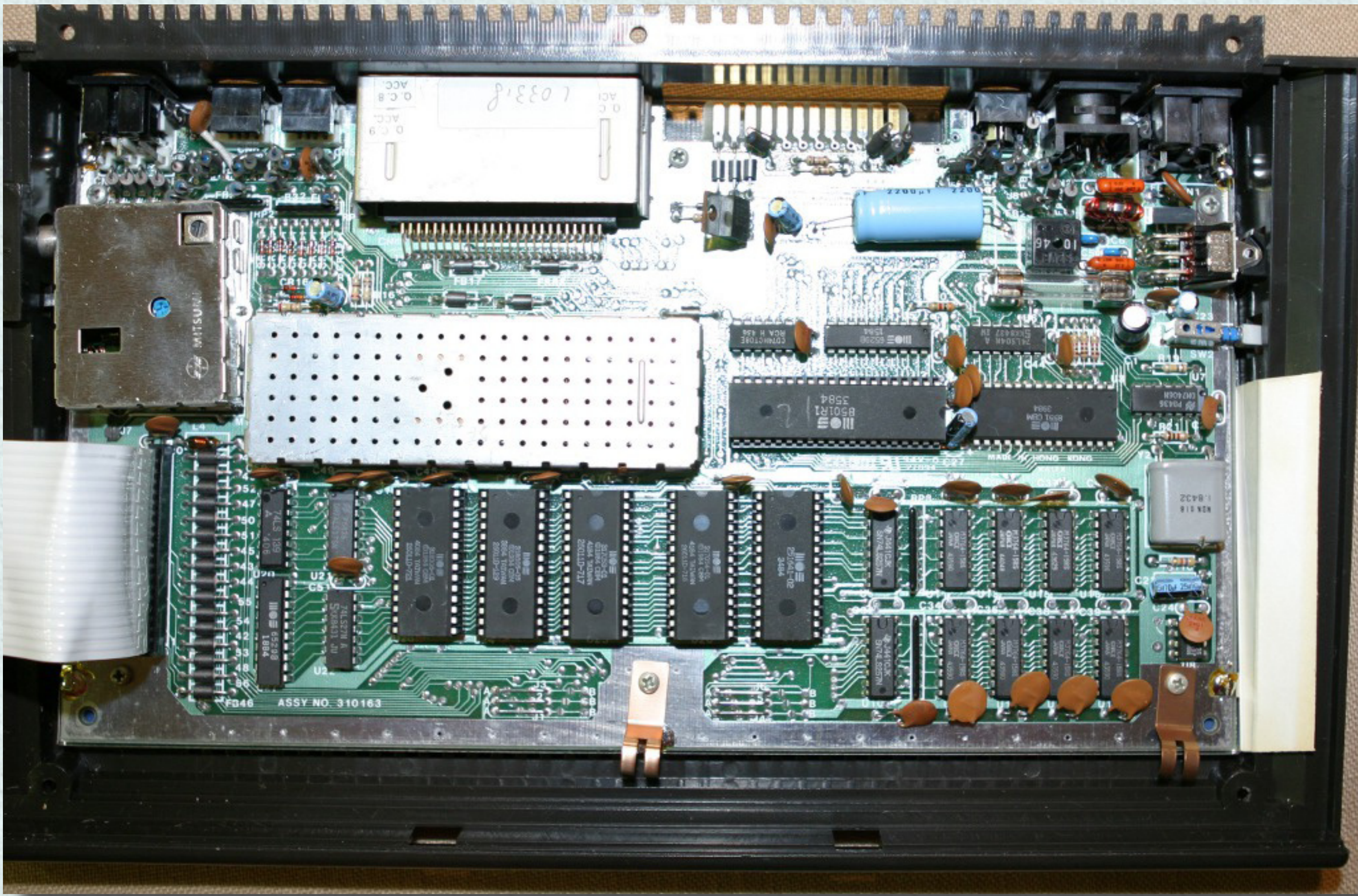


Capitolo storico conclusivo per la serie Commodore "264" che chiuderà l'era di Jack Tramiel

commodore plus/4

deggiante a cui siamo stati abituati negli anni ’80 dalla Commodore; corpo nero e tastiera bianca davano un aspetto decisamente professionale.
La sua linea decisamente più professionale non distoglie l’utente dall’osservare una particolare differenza dal C16; iniziando la nostra osservazione direttamente dal retro, notiamo subito un grande “ritorno”, ovvero la reintegrazione della porta programmabile utente, chiamata User Port. Questa porta di comunicazione esterna, è stata una delle chiavi di successo per i due modelli storici della Commodore, il vic 20 e il C64, in quanto fornisce un supporto flessibile alla realizzazione di qualsiasi accessorio o periferica esterna, poiché è programmabile direttamente dall’utente agendo sui registri di sistema che controllano i singoli “pettini”, proprio come degli interruttori. In pratica una porta di comunicazione programmabile che ha consentito ad amatoriali e piccole società di elettronica di creare svariati accessori, riuscendo persino a gestire macchine a controllo numerico.
Ma la reintroduzione della User Port non è certo l’unico punto di forza di questa macchina, infatti già la presenza dei 64Kbyte di Ram consente di ovviare al problema principale di cui si è parlato sul Commodore 16, ovvero l’impiego della Ram in campo grafico, ma andiamo un passo per volta.
La piena ispirazione al modello 264 Commodore, conferma il design compatto e per nulla ingombrante, in grado di stare su una scrivania senza eccessivo ingombro, considerando anche il fatto che tutte le connessioni esterne sono ripartite unicamente sul lato posteriore del computer, dall’alimentazione alla porta seriale, fatta eccezione della connessione RF prevista per un televisore.
La tastiera funzionale e compatta mette subito in evidenzia particolari come i tasti funzione posti in alto a sinistra, ognuno con una sua istruzione preprogrammata da F1 a F7 più la funzionalità HELP. Fra i comandi rapidi troviamo i classici DLOAD””, DSAVE””, RUN e LIST; ma qui emerge la sostanziale differenza fra il Commodore 264 dal Plus 4, ovvero il software integrato che, mediante la pressione del tasto F1, è possibile richiamare in qualsiasi momento da ambiente Basic.
Si tratta di un pacchetto “office” che comprende word processor, spreadsheet, file manager e gestione istogrammi per statistiche dati, con la condizione di possedere obbligatoriamente un disk drive.





La scheda madre del Commodore Plus 4, dove è visibile al centro il MOS 8501 e il grosso dissipatore del TED

- L'HARDWARE -

Facciamo un passo indietro e torniamo a parlare dell'hardware, dove l'architettura sostanzialmente è da considerarsi identica o forse meglio dire conforme a quella del Commodore 16, con la sola differenza, oltre la RAM da 64K, dell'aggiornamento sia della CPU che del processore audio/video TED, in quanto rispettivamente dal MOS7501 si è passato all'8501 e dal TED7360 all'8360, le cui differenze sono nel miglioramento dei transistor HMOS-2, che migliorano i tempi di accesso al bus dati.

Come il MOS7501 anche la sua versione successiva, l'8501, possiede uno step per la frequenza di funzionamento, a 0,89 e 1,76mhz(il doppio), quest'ultima utilizzabile solo in modalità testo, in quanto nonostante il TED lavori internamente alla identica frequenza più alta della CPU, l'utilizzo del bus dati di sistema comporta in modalità grafica un rallentamento delle sue funzioni, costringendo anche il MOS8501 a lavorare con un clock più basso. Per ovviare questo inconveniente, spesso i programmatori erano soliti disattivare l'output video per l'elaborazione dei dati per poi riattivarla e scrivere successivamente nella ram.

Nonostante il case compatto rispetto al Commodore 16, la mainboard è leggermente più grande con un engine elettronico maggiormente articolato, finalmente con una piastra di acciaio che ricopre il TED, salvaguardandolo da eventuali rotture dovute a facili surriscaldamenti, punto debole dei modelli precedenti.

Sono evidenti gli otto banchi da 8Kbyte l'uno della RAM per un totale di 64K, più due banchi aggiuntivi di 16K totali dove risiede il software integrato nel sistema. Come nel Commodore 16, il sistema di allocazione dinamica della memoria ne permette una disponibilità maggiore all'utente, in questo caso fino a 60Kb per l'ambiente Basic.

La sopracitata USER-PORT, rappresenta per gli utenti più smanettoni uno strumento affascinante e allo stesso tempo necessario per una vera interazione hardware con la macchina.

- Grafica e Suono -

Poiché le caratteristiche video sono le medesime del Commodore 16, ci limiteremo ricordare le principali modalità grafiche disponibili, ovvero 320 x 200 pixel in



Ecco i principali interfacciamenti, tutti concentrati principalmente sul lato posteriore, con il ritorno della USER Port

modalità alta risoluzione e 160 x 200 in modalità multicolor, la quale prevede 4 colori per un area cella carattere di 4 x 8 pixel, di cui 2 uniformi per tutti le celle in una matrice di 40 x 25 e due variabili singolarmente per cella, una modalità testuale di 40 colonne per 25 righe e una tavolozza colori di 15 tonalità base per 8 luminosità l'uno più il colore nero. Assenza totale di sprite e registri per scrolling video, ma era possibile via hardware memorizzare una parte dello schermo di dimensioni indefinite e reindirizzarla indipendentemente ovunque si volesse, metodo usato spesso nello sviluppo di videogiochi sulla serie "264" per generare sprite software, pur non ottenendo gli stessi risultati di un Commodore 64. Esiste anche una modalità ibrida, dove quella grafica/testuale dove la risoluzione verticale viene ridotta per riservare quattro righe di testo.
Abbiamo già accennato per il Commodore 16, che la modalità grafica occupa 8kbyte di ram dedicata al video, problema non ugualmente rilevante per con la presenza di 64Kbyte di RAM, lasciando libero sfogo alla creatività dei programmatori.





Ai lati del computer sono ospitati unicamente il pulsante di accensione, del reset e del modulatore RF TV.

Ma il TED riprende il principio del VIC-I montato sul Vic 20, quindi oltre alle funzioni video sono integrate anche le capacità audio, molto modeste rispetto al SID del Commodore 64 e anche allo stesso VIC-I in quanto concepito per lo sviluppo di videogiochi; due canali basati unicamente su onda quadra con un generatore di rumore bianco per la modulazione di effetti speciali. La scala di riferimento per le tonalità hanno per entrambi i canali un valore impostabile da utente tra 0 e 1023, ma i riferimenti non sono sempre esatti, rischiando durante una composizione musicale, di ritrovarsi una melodia distorta non conforme alle scale musicali convenzionali. In realtà le capacità sonore del Plus 4 sono state concepite con finalità unicamente funzionali in ambito professionale, non certo ludiche come quelle previste per il SID.



Il tasto F8 sostituito dalla funzione HELP

Tuttavia recenti produzioni a cura di varie comunità fan di questa macchina hanno, musicalmente parlando, tirato fuori il meglio dal piccolo TED, con risultati davvero gradevoli in molte occasioni, sia per quanto riguarda nuovi videogame che nel campo della demoscene. Uno di questi artisti e maghi che hanno reso il TED meno "rumoroso" è il nostro amico Luca Carrafiello, intervistato sul numero 1 di Re.BIT , che ha saputo giostrare un insieme caotico di registri, in armoniose melodie dalle improbabili sintesi musicali non proprio usuali per un generatore di sola onda quadra, ma sicuramente di grande effetto.
Richiudendo il case della macchina e passando nuovamente all'osservazione esterna, notiamo che tutta la connettività strumentale è posizionata posteriormente alla macchina, fatta eccezione per la connessione al modulatore RF, posta sul lato sinistro della macchina. Alimentazione, connessione seriale, video composito, connettore per registratore a cassette, User Port, slot per cartucce e due connettori per Joystick. Naturalmente ad angolo adiacente alla connessione di alimentazione, sul lato destro del Plus 4 vi sono il pulsante di accensione e quello del reset, rappresentando nella serie "264" un ulteriore passo avanti nella versatilità.

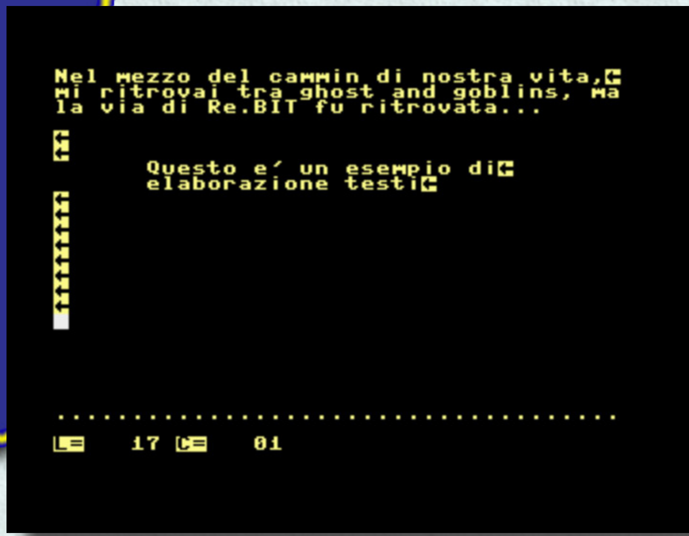
Inutile dire che la slot per cartucce come tutte le altre connessioni, sono compatibili con quelle per il Commodore 16, ma non ovviamente con quelle del Vic 20 e C64 decretando anche questa volta una sorta di isolamento a quanto fosse stato già fatto in precedenza da Commodore. L'unica compatibilità concreta con la "vecchia" generazione è quella con il Vic 1541 e il Vic 1571 i floppy disk drive da 5,25" pollici rispettivamente a singola e doppia faccia, utilizzando la stessa connessione seriale e ovviamente gli stessi comandi operativi. Il nuovo modello 1551, è sommariamente un'evoluzione alla pari del 1541, quindi un lettore a singola faccia, ma sfruttando la slot per cartucce integrando in questo modo nuovi comandi operativi per il controllo del disco.

- Basic e sistema operativo -

L'avanzato Commodore Basic V3.5, già affrontato con il Commodore 16, come abbiamo accennato è residente in una ROM da 32K, riservando comandi dedicati alla gestione grafica, sonoro e testi, non presenti nella versione V2.0 presente nel C64 e Vic20, ma non solo. Analizzando i comandi principali aggiunti è possibile stilare un elenco:

- la gestione della grafica e del suono (CIRCLE, DRAW, SOUND, ecc...);
- il controllo della porta joystick (JOY);
- la conversione decimale/esadecimale (DEC,





Il Word Processor nelle sue comuni funzionalità

HEX$);

- i cicli strutturati (DO, LOOP, WHILE, UNTIL, EXIT);
- l'assegnamento ai tasti funzione (KEY);
- il supporto all'editing dei programmi (AUTO, DELETE, RENUMBER);
- il debugging (TRON, TROFF);
- la chiamata del monitor esadecimale (MONITOR).

Da un'analisi logica dei comandi elencati è chiaro come questo computer sia "user friendly", ovvero con un approccio utente decisamente migliore e più intuitivo rispetto al C64 e al Vic20; i soli comandi grafici uniti a quella dei cicli strutturali, danno un'idea di come sia potente il Basic V3.5 e la realizzazione di un programma, per non parlare del monitor Assembler incorporato, che permette la programmazione diretta in linguaggio macchina.
Detto questo possiamo finalmente tornare a quello che rappresenta sicuramente il fiore all'occhiello di questa specifica macchina serie Commodore "264", il software integrato.

3 PLUS 1 – Built-in

Venne sviluppato appositamente da David W.Johnson della International Tri Micro Incorporated e integrato in due rom da 8k l'una, richiamabile attraverso la pressione del tasto funzione F1 o la digitazione del comando SYS 1525 seguita dalla pressione del tasto 'RETURN'.

-Word processor-

Il primo software disponibile è come abbiamo già accennato, un word processor, un elaboratore testi in formato puramente testuale di medie capacità, il cui formato prevede una visualizzazione a schermo del documento su 37 colonne e 22 righe, ma la pagina reale che verrà composta, prevede 77 colonne e 99 righe per singola pagina, dove attraverso la pressione dei quattro tasti cursore è possibile muoversi liberamente all'interno del documento tramite lo scrolling dello schermo.
Come ogni elaboratore testi degni di questo nome, i possessori del Commodore Plus 4 sanno di avere, seppur limitato, un valido strumento di lavoro, potendo sempre e comunque avvalersi di strumenti di formattazione basilari per qualsiasi word processor, come allineamento laterale, centrale, o giustificazione, tabulazione, regolazione dei margini, creazione di sottoparagrafi e regolazione di interlinea. Lo sfruttamento della modalità testuale, non permette certo grandi modifiche in termini di formattazione, ma il risultato finale è davvero ottimo se consideriamo i canoni dell'epoca e il target a cui era destianata la macchina. I comandi per attivare le varie funzioni, non sono di certo i più facili da apprendere, visto che vengono eseguito con la pressione combinata dei vari tasti, ma una volta appresi, la stesura di un documento risulta molto scorrevole. Tra le altre funzioni importanti, c'è anche quella della ricerca con tanto di sostituzione automatica, utilissima per una revisione del testo, ma non solo, la funzione che rende forse il programma uno strumento serio è la funzione "merge text" ovvero la fusione di due testi provenienti da due file diversi, nonché salvare il tipo di formattazione sviluppato per altri documenti in seguito.
La gestione dei file, come salvataggio e caricamento dei documenti avviene unicamente attraverso il lettore floppy disk, il programma non prevede l'uso del datassette, ma si tratta di un limite software non certo hardware. Per il Plus 4 esistono altri elaboratori testo che sfruttano anche il registratore a cassette, ma di certo, l'uso di questa limitata memoria di massa non si addice ad un utilizzo professionale per strumenti office.

- Foglio di calcolo -

Ora affronteremo il secondo software integrato del sistema, passando dalla "letteratura alla matematica", ovvero trattando questa volta un vero foglio elettronico, da molti conosciuto con il termine inglese 'spreadsheet', uno strumento attualissimo che ha visto come per i word processor, evoluzioni impressionanti fino a raggiungere livelli tali da essere impiegati in ambito finanziario internazionale, dove aziende come Microsoft, con il proprio MS Excel, hanno fatturato veri e propri patrimoni.
Ovviamente qui si tratta di una versione "primordiale"



Non di semplice uso, ma efficiente il foglio di calcolo

dove la suddivisione delle celle operative è limitato a sole 850, suddivise in 17 colonne e 50 righe, di cui sono visibili su schermo 3 colonne e 12 righe, che al giorno d'oggi ovviamente potrebbero sembrare nulla se confrontate alle esigenze di calcolo in scala aziendale, ma c'è da sottolineare la poca memoria disponibile della macchina e ancora una volta il target di destinazione del Commodore Plus 4, ovvero al singolo privato che necessita di calcoli di piccolo/medio livello, come gestione budget, registro di libretti di assegni, calcoli per prestiti, ipoteche e investimenti, profitti, rendite, perdite, tasse sui redditi e le classiche spese private.
Per semplificare l'utilizzo e la "navigazione" all'interno di fogli piuttosto grandi, l'utente può contare su due comandi come HOME e GOTO, rispettivamente per tornare alla prima cella in alto a sinistra e per raggiungere una cella specifica indicando "riga;colonna". Lo spostamento singolo fra le varie celle avviene invece attraverso i tasti funzione, un sistema non proprio comodo e poco intuitivo, dove solo attraverso la lettura del manuale d'uso del software integrato è possibile apprenderne il corretto utilizzo.
Nonostante però si tratti di un foglio di calcolo "economico", non manca di alcune funzioni avanzate come il "drag&drop" delle celle con relative formule e la funzione FIT, con la quale è possibile copiare una formula matematica da una cella all'altra adattando automaticamente anche la cella di riferimento, mentre fra le opzioni più interessanti è sicuramente quella di "finestrare" (così come viene espresso nel manuale) l'area interessata del foglio di calcolo e di renderla in report. Molti hanno criticato il software 3+1 del Plus 4 a causa della sua poca versatilità, ma è stato uno dei pochi software integrati su 8 bit ad avere la possibilità di far interagire più programmi fra loro: infatti una volta trasformato in report l'area di calcolo interessata, questa è possibile visualizzarla in formato word processor all'interno di una finestra visualizzata sempre sullo schermo, il tutto sempre in modalità testuale. Le limitazioni ci sono a causa della poca memoria disponibile, ma queste sono funzioni integrate per quei tempi solo su software molto costosi per sistemi superiori, tipo "IBM PC Compatibili", come operatori logici, condizioni "vero o falso", ripetizioni e molto altro ancora, da rendere questo software comunque un valido strumento senza che l'utente abbia necessità di spendere altri soldi alla ricerca di una versione migliore, ovviamente sempre nei limiti dell'uso stesso a cui è destinato.



La potente possibilità di integrare due software

- *Data base* -

Ecco un software da non poter essere messo assolutamente in secondo piano, soprattutto perché anche se parliamo di un periodo come il 1984, dove l'informatica ad 8 bit stava decollando verso evoluzioni impensabili, vedere integrato un software di archiviazione dati su un piccolo 8 bit, era privilegio solo per pochi sistemi dedicati e costosi.
All'interno del manuale del software integrato Il programma viene definito come "file manager", questo per due specifici motivi: in primo luogo perché il termine "file" non viene attribuita unicamente in campo informatico, ma anche nella semplice e classica catalogazione dati, come ad esempio un fascicolo cartaceo municipale contenente i dati anagrafici di un residente nel territorio di competenza, è chiamato in gergo inglese anche "file", mentre il secondo motivo è che la memorizzazione ed elaborazione dei dati inseriti, avviene direttamente sul disco a causa della scarsa memoria disponibile sulla macchina.
Come in un archivio classico, il database riceve dati inseriti dall'utente, ordinando il tutto secondo i criteri impartiti al suo interno: alcuni esempi di database possono essere un'agenda elettronica, una gestione magazzino, un archivio musicale e molto altro ancora, tutto sta alla buona compilazione dei dati inseriti.
Tecnicamente il Database del Commodore Plus 4 possiede le seguenti capacità di inserimento:

- *Numero massimo di campi 17*
- *Numero massimo di caratteri per campo 38*
- *Numero massimo di record 999*

Per chi sa cosa sia un database sa bene di cosa stiamo parlando, magari facendosi una risatina di beffa nei confronti delle modeste prestazioni indicate rispetto ai sistemi odierni, ma per coloro che hanno poca dimestichezza per questo genere di software, cerchiamo di fare un piccolo sunto per chiarire meglio il significato delle voci.
I campi sono semplicemente le celle di memoria debitamente rinominate, dove vengono inseriti i dati, mentre un insieme completo di dati rappresenta un record.
Se volessimo paragonare il tutto ad un'agenda telefonica, potremmo rappresentarla come un classico schedario contatti.
A questo punto una volta inseriti i dati, si potrà in qualsiasi momento filtrarne la visualizzazione indirizzando i criteri per esempio per "provincia", di conseguenza il report finale verrà scritto sia su disco che su eventuale stampante, visualizzando unicamente i record che avranno in comune lo stesso valore nel campo "provincia".
Come nei database che si rispettino, è possibile formattare i campi in base al tipo di valore inserito, modificare i dati inseriti in qualsiasi momento ed in qualsiasi record, ma non solo: come per il foglio di calcolo, è possibile interagire con il word processo. Infatti all'interno di una lettera elaborata allo scopo di indirizzarla verso più utenti, è possibile attraverso l'importazione dei campi del database, inserire in base al report creato tutti gli indirizzi dei destinatari per la stessa let-

	Schedario contatti				
	NOME	COGNOME	TELEFONO	INDIRIZZO	PROVINCIA
Record 1	Mario	Rossi	02-520000000	V.le Brianza, 1	Milano
Record 2	Andrea	Bianchi	06-410000000	Via Prenestina, 1	Roma
Record 3	"	"	"	"	"



Un piccolo esmpio di record per il File Manager

tera, e quindi poter passare alla loro stampa.
Una certa difficoltà sta nuovamente nei comandi che si basano si codici mnemonici composti da al massimo due caratteri, quindi il manuale d'uso in questo caso risulta fondamentale averlo a portata di mano, a meno di diventare pratici e quindi ricordarli a memoria.
Detto questo si tratta di un software limitato unicamente dallo spazio di memoria disponibile dei floppy disk da 5,25", per il resto non ha nulla da invidiare ai suoi concorrenti molto più costosi.

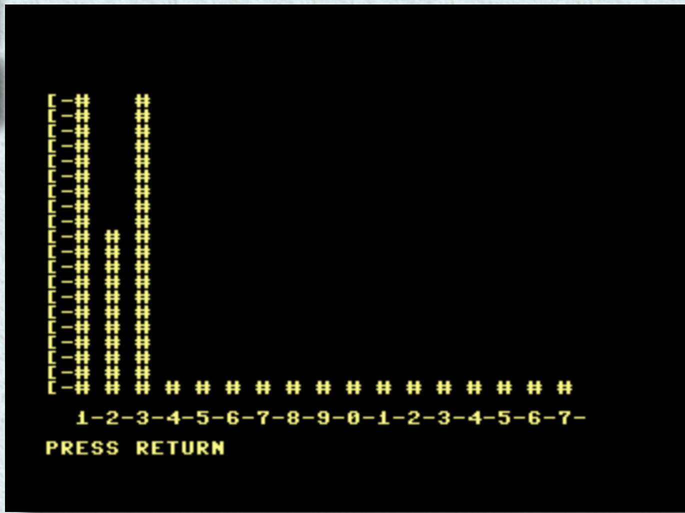
- Grafici -

Infine eccoci ad affrontare l'ultima parte del software Built-in 3+1, il quale assume questo nome per il quarto software che non ha come gli altri tre funzionalità individuali, ma rende completi gli altri tre nel modo che meglio si addice per delle applicazioni office, la generazione, gestione e stampa di grafici.
Difatti il quarto software altro non è che un sistema di grafici ad istogrammi sviluppati su assi ascisse e ordinate in base ai dati provenienti dal foglio di calcolo e dal database, nonché alcune tabelle sviluppate tramite foglio di calcolo ma integrate in documenti testuali.
Il programma permette inoltre di visualizzare tutto le 17 colonne utilizzabili del foglio di calcolo, in modo da poter avere una situazione globale e completa sul progressivo dei dati.

Un software come già detto integrativo e non certo indipendente, ma che si rende necessario per svolgere lavori office completi e professionali.
Molti hanno criticato questo software, sia per presunti bug, sia per il fatto di essere legato ad un sistema di memoria di massa a dischi; sicuramente affidarsi unicamente alla memorizzazione dati via floppy non è tra i sistemi più economici, ma la continua scrittura e lettura dati, ne impone tempi di accesso rapidissimi, non garantiti dall'umile registratore a cassette.

- Conclusioni -

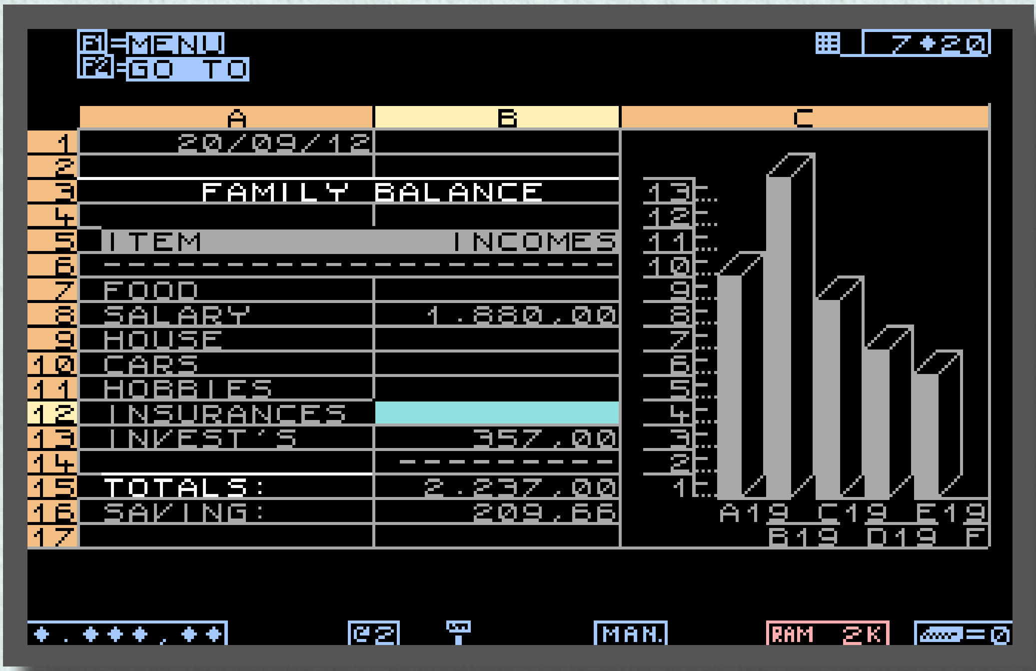
Un sistema che ebbe particolarmente successo verso il nord-est dell'Europa, del quale oggi ne rimane una folta comunità, dedita al mantenimento sempre vivo di questa testimonianza a 8 bit, che è riuscito comunque a procurarsi un piccolo posto di rilievo, un po' grazie al nome di cui ne è forgiato, Commodore, un po' perché effettivamente ha fatto riconsiderare in molti casi, le spese da affrontare come giusto rapporto qualità/prezzo per le attività da ufficio e gestione impresa.
In Italia purtroppo il solito metro di misura era quello dei videogiochi, per questo il Plus4, già mutilato di elementi hardware dedicati come sprite e audio di qualità, non riuscì a rientrare neanche in quelle fasce cosiddette "selettive", in un territorio dove il C64 ha divorato anche risorse di mercato della Commodore non direttamente rivolte alla sua diffusione.
Tecnicamente parlando resta comunque un ottimo sistema di esempio per quanti riguarda la didattica informatica di quel tempo, dove un Basic V3.5 era un grosso traguardo raggiunto e l'inserimento del Monitor Assembly garantiva un passaggio evolutivo concreto per la programmazione da alto livello al linguaggio macchina.
Oggi è ancora oggetto di culto con una comunità internazionale più viva che mai, la quale è composta particolarmente da pro-



Grafici a istogrammi, applicazione integrativa necessaria



L'affidabilissima C64SD V2 Infinity perfettamente a suo agio anche sul Commodore +4



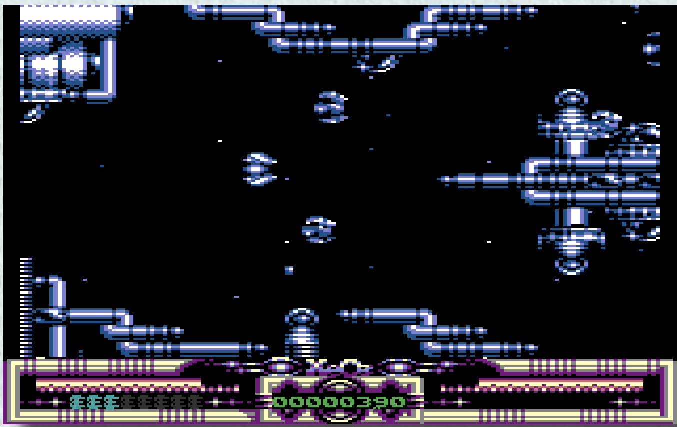
La versione 2.0 di SVS-Calc - Notare la complessità strutturale rispetto il software di base.

grammatori provetti, i quali da un bel po', stanno facendo emergere risorse hardware impensabili da questo sistema ai tempi della sua pubblicazione, Applicazioni professionali, videogiochi dall'alto potenziale e dal gameplay valido, hanno donato una luce completamente diversa e una ridefinita valutazione per la serie "264".
Alcune delle recenti applicazioni come per esempio SVS-Calc, giunta alla versione 2.0, raggiungono prestazioni per nulla inferiori al blasonato Excell Microsoft, con integrazioni grafiche ed un elenco di formule matematiche complesse per qualsiasi esigenza.
In campo videoludico molto oggi viene fatto ancora, con una forte tendenza di sviluppo audiovisivo per i videogiochi che va a collocarsi fra lo Zx Spectrum e il Commodore 64.
Adventure in Time, gia recensito su Re.BIT, sta per vedere una sua seconda release, mentre è stato ripreso finalmente il progetto XeO3, un fantastico shooter spaziale a scorrimento orizzontale che riprende molto la grafica di Armalyte della Thalamus per il C64.

Le sorprese non mancheranno di certo, inoltre oggi qualunque possessore di questa o di altre macchine serie "264", viene ulteriormente agevolato per quanto riguarda l'input dei programmi grazie ad un'ulteriore compatibilità con alcune periferiche basate su protocollo SD2IEC, come la versatilissima C64SD V2 Infinity, di Manosoft, già molte volte oggetto di interesse per la nostra redazione, dove finalmente è stato sviluppato un browser adatto per la serie "264" in grado di sostituire efficientemente il C2N e il floppy drive con i formati D64, in grado di poter gestire al meglio tutto il software attualmente esistente e quello che verrà ulteriormente sviluppato.
Siamo finalmente giunti alla fine di questa lungimirante panoramica su di un computer che avrebbe potuto dire tanto di se in un periodo migliore che non nella seconda metà degli anni '80, dove già aleggiava l'ombra dei sistemi a 16 bit e quindi poco lo spazio rimanente sul mercato per chi non avesse seguito il passo con le esigenze di quel periodo. Inoltre la totale incompatibilità con i suoi predecessori C64 e Vic20 ne hanno scaturito il colpo di grazia, decretando la fine di un potenziale standard di computer a cui Commodore avrebbe potuto affidarsi per il mercato di fascia medio bassa, prima di dedicarsi ad un altro intricato mondo come quello dei 16 bit, il quale significò da parte di Commodore ulteriori scelte sbagliate fino a chiuderne completamente il libro.

Gekido Ken

per **Re.BIT**



XeO3, progetto di alto livello non acora concluso.



W.I.P. per Adventure in Time 2, ma promette bene.





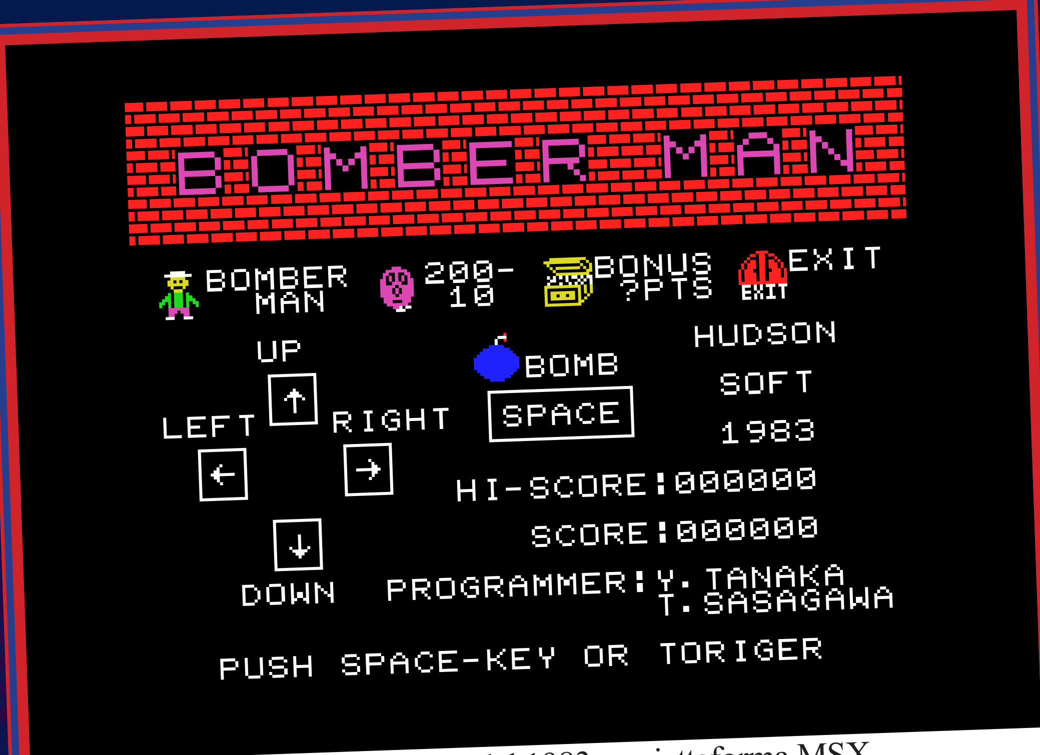
BOMBER MAN

FORSE NON TUTTI SANNO CHE!!!

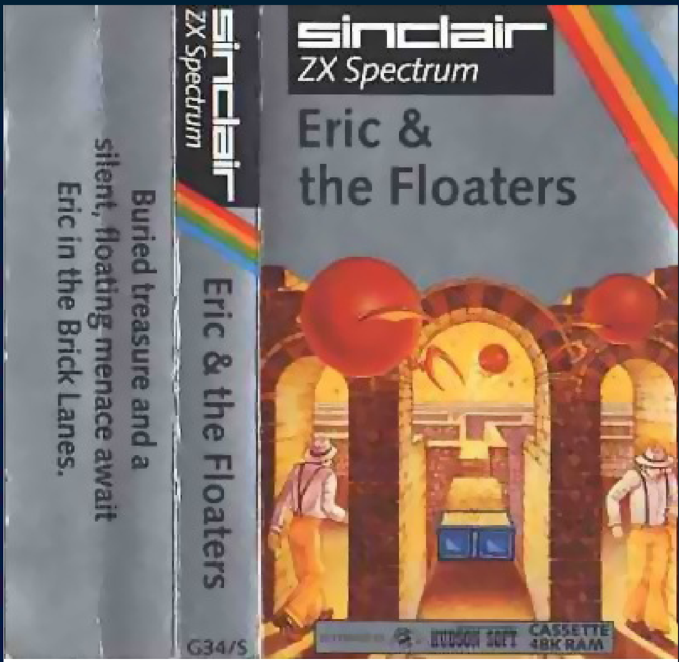
a cura di
Luca Zabeo

Una sera, ero a casa di amici e dopo una cena abbondante, ci siamo lanciati verso la PS3 e con quattro joystick abbiamo iniziato a giocare a Bomberman Ultra, gioco frenetico, veloce, buona grafica (parliamo di un gioco uscito per la PS3 nel 2009), giocabilità eccezionale a patto di essere in due o più persone. Ad un certo punto della serata, un amico mi guarda e mi chiede in maniera ironica:”... tu che sai tutto dei retrogiochi... quando è uscito il primo Bomberman?”, lo guardo e controbatto:”e tu lo sai?”, con un sorriso a cinquanta denti, mi guarda e con orgoglio risponde:”...lo sapevo che non ne eri a conoscenza... il NES... lo possedevo pure!”, metto giù il joystick, due secondi di smarrimento fasulli, per dare l’illusione della sua momentanea vittoria, lo guardo negli occhi, e con voce gelida esclamo:”Zx Spectrum, e non si chiamava neppure Bomberman!”.

In realtà, neppure la mia risposta era pienamente corretta, in quanto il primo Bomberman uscì nel lontano 1983 in Giappone da parte della Hudson Soft su piattaforma MSX1, ovviamente non è il gioco che molti oggi conoscono: il gioco occupava 16kb di memoria, non



L’originale Bomber Man del 1983 su piattaforma MSX



La copertina del gioco del 1984



E' l'ora dei fuochi d'artificio!

era presente il multiplayer, e non esistevano i power-up; l'unica concessione era nel trovare uno scrigno contenente un bonus punti variabile. Inoltre non era possibile far esplodere tutte le sezioni di muro presenti nello schermo, ma alcune parti riconoscibili dal disegno differente.
Nello stesso anno, in Europa, la Hudson Soft cerco di vendere il gioco su piattaforma Zx Spectrum 48k, sempre con il nome Bomber Man, ma le vendite furono scoraggianti, tanto che il gioco venne riproposto con il nome di "Eric & the Floaters" e distribuito dalla Sinclair l'anno successivo, con alcune piccole modifiche estetiche relative ai nemici, che nella prima versione erano dei palloncini che sorridevano e si rattristavano durante i movimenti, mentre nella seconda versione queste animazioni vennero eliminate e i palloncini cambiavano colore, inoltre furono tolti i nomi degli sviluppatori a favore di un box con la scritta della software house.
Le versioni che ne seguirono (console e computer), cambiarono quasi totalmente il gameplay, introducendo i multigiocatori, i power-up. Ma a detta di molti la versione Sega Saturn e quella del Pc-Engine, sono le migliori della serie.
A distanza di trent'anni, fa sorridere la rappresentazione del protagonista, partito con un vestito monocolore, bretelle e berretto, rispetto a quello odierno fumettoso e fantascientifico, ma rimane innegabile la fama e la notorietà del brand a livello mondiale.
E forse non tutti sapevano che con 16kb nel 1983 inizio la saga di Bomberman.

Luca Zabeo
per **RE.BIT**



Come accennato, il gameplay mostra già elementi differenti ma innovativi soprattutto per l'epoca e l'anno di uscita: non avendo power-up era possibile disporre fin dal primo livello di cinque bombe liberamente posizionabili, inoltre la collocazione delle bombe poteva essere errata, questa comportava la non distruzione completa del muro ma solo una sua parte; l'unico bonus era rappresentato da uno scrigno che random poteva premiare il giocatore da un minimo di 500 punti ad un massimo di 1200 punti; il tempo era scandito da un bonus che si decrementava, più tempo si usava meno punti bonus ottenevamo; i modi per terminare il livello (ce n'erano cinquanta a disposizione e molti ripetitivi), erano due: eliminare tutti i nemici, oppure trovare la porta d'uscita del livello; se con una bomba facevamo esplodere la porta d'uscita del livello si generavano altri cinque nemici più veloci di quelli presenti.
Il gioco non è purtroppo esente da difetti fastidiosi, soprattutto l'esplosione delle bombe (una o più), rallenta in gioco in maniera vistosa, i livelli sono cinquanta ma purtroppo subentra uno stato di noia, in quanto ripetitivi e quasi tutti similari, i nemici non hanno molta intelligenza e si dirigono di spontanea volontà verso le bombe.

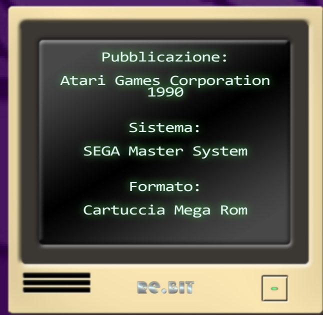


La schermata di Eric and the Floaters su Zx Spectrum

PAPERBOY



QUANDO CORRERE PER LE STRADE IN BICICLETTA, DIVENTA UN LAVORO.



Cosa c'è di più sereno per iniziare la giornata, che svegliarsi la mattina e sentire nell'aria l'aroma del caffé, sedersi in cucina, fare la tua colazione preferita e leggere il giornale che quel brav...... ma che accidenti? Ma porca di quella maiala sbudellata, chi ha insudiciato di acqua e terra il mio giornale quotidiano? Questo mese è già la sedicesima volta che questo benedetto giornale non arrivi la mattina senza inconvenienti o danni! Due finestre di vetro in frantumi, Il bidone dei rifiuti capovolto più volte, l'idrante del prato sei volte colpito spostando il getto verso casa imbrattando mura e finestre, ...per non parlare del mio pappagallino Pasquale, volato via dopo aver colpito la sua gabbietta facendola cadere aprendosi completamente.... adesso basta! Cancellerò la sottoscrizione con la casa editrice per la consegna a domicilio ...

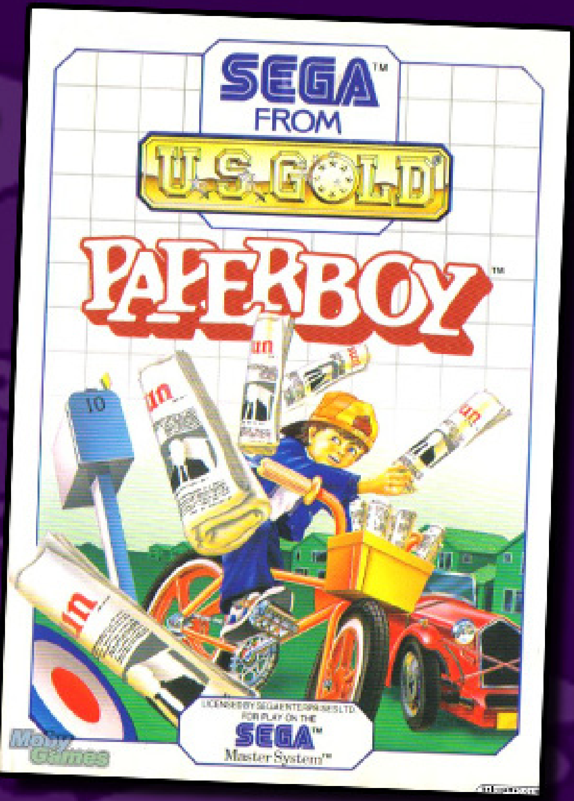


La nostra giornata è appena iniziata.

Qualche chilometro più distante, c'è chi invece si sta, per modo di dire, "divertendo" a consegnare giornali, pedalando a pieno fiato di primo mattino, con il compito di consegnare il giornale a tutti coloro che hanno sottoscritto un abbonamento alla casa editrice per la quale costui lavora a part-time al fine di pagarsi gli studi. Questa figura solitamente è rivestita da giovanissimi studenti liceali o universitari al college, che per sopravvivere oltre la "paghetta" che i genitori dispensano per la loro vita da studente, un minimo (comprensibile) indispensabile, senza possibilità di osare qualcosa di più per una vita normale da adolescente, sono costretti a impiegare gran parte del loro tempo libero in lavori saltuari e precari: uno di questi è il Paperboy.



L'acrobata di primo mattino è ordinaria amministrazione.





Le cose iniziano a complicarsi davvero...PEDALAREEE!!!

Un lavoro per molti aspetti dinamico, che richiede particolari requisiti fisici e riflessi pronti, dovendo percorrere chilometri in bicicletta, con la condizione di dover affrontare qualsiasi tipo di avversità, da quelle atmosferiche agli ostacoli che la strada può imporre di qualsiasi genere, come lavori stradali, passare attraverso i pedoni distratti, bambini che giocano con le loro automobiline radioguidate, i rapper che ballano la break dance sui marciapiedi, cani che ci inseguono, tombini da evitare e auto da schivare mentre si attraversa la strada; tutto questo mentre si cerca di centrare al volo con le copie dei giornali cassette postali e porte dì ingresso degli abbonati, dove spesso in certi casi può trasformarsi in una sorta di divertimento o di sfida con se stessi. Certo mancare il bersaglio buttando il giornale a terra anziché nella cassetta postale o colpire il muro, va ancora bene, ma mancare il bersaglio rompendo una finestra o capovolgendo il bidone della spazzatura, o ancora lanciarlo dove il prato è bagnato e sporco di fango, non fa certo ottima pubblicità alla nostra casa editrice… se avete qualche affinità con questo tipo di lavoro e provare un po' di sano brivido sulle due ruote a pedali, è qui che il vostro amato SEGA Master System viene in vostro aiuto.

Pochi giorni fa ho rispolverato la mia cartuccia di Paperboy per la mitica console 8 bit SEGA, il Master System, un titolo sviluppato in origina da Atari nel 1984 per il mercato arcade da sala, a ma riconvertito per quasi ogni piattaforma home gaming esistente in quel periodo.

Sul Sega Master System la conversione da sala giochi giunge un po' tardi rispetto alle altre, esattamente nel 1990 per opera della Tangen software, la quale non ha risparmiato alcun aspetto del coin-op in riproduzione 8 bit.

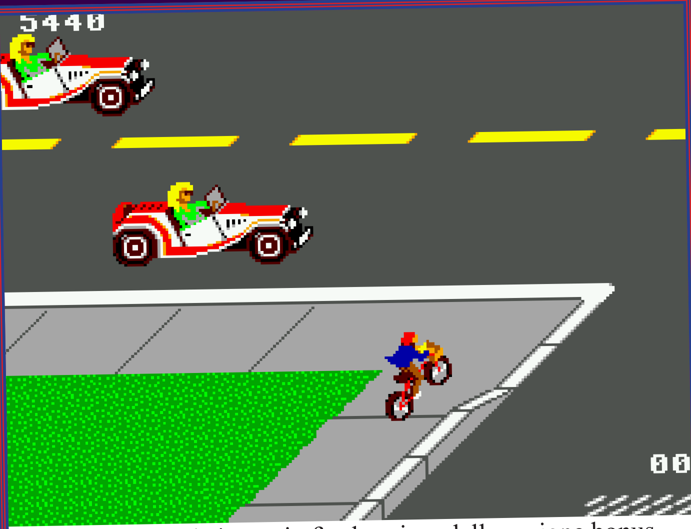
Prendo famelicamente il mio Master System 2, dove dopo alcuni litigi e imprecazioni varie a causa dell'ossidazione dei contatti, riesco ad avviare finalmente la mia cartuccia anziché vedere nuovamente il porcospino azzurro infilato nella memoria di sistema della console, parlo di Sonic ovviamente, quindi pensando che un domani da grande voglio aprire un'agenzia di distribuzione per le pubblicazioni quotidiane, decido di usare questa opportunità come personal trainer per diventare il miglior Paperboy della città.

All'avvio del gioco, la schermata di un lentigginoso ragazzino in bicicletta è l'immagine che precede i titoli dei credits e degli highscore, passando subito dopo alla principale opzione di gioco, illustrata a schermo come la prima pagina di un giornale, ovvero la scelta del livello di difficoltà, facile, medio, difficile, dove a seconda della scelta varieranno gli ostacoli presenti lungo il nostro tragitto.

Scelto il livello di difficoltà entriamo nel gioco vero e proprio, con la classica grafica a scorrimento verticale in piena isometria pseudo 3D, ricordando vagamente lo sparatutto Zaxxon, dove chi non conosce il gioco, può leggermente trovarsi disorientato; i controlli permettono al giocatore di accelerare, frenare e ovvia-



Ecco un prezioso rifornimento di giornali per completare il livello.



Eccoci al grande incrocio finale prima della sezione bonus.

mente svoltare ambo i lati con la bicicletta, mentre il pulsante di fuoco lancia i giornali verso il lato sinistro dello schermo, cercando di centrare i punti chiave, come porte d'ingresso, cassette postali e tappetini di benvenuto. Il numero dei giornali è limitato, ma lungo il percorso sono depositati stock di giornali lasciati dai corrieri appositamente per i paperboy, con i quali è possibile rifornire il cestino della bicicletta e continuare la missione.

Già è vero! Ma qual è la missione in Paperboy? Credo sia intuitivo, cercare di consegnare correttamente e regolarmente tutti i giornali a disposizione a coloro che hanno sottoscritto l'abbonamento, ancora di più evitare che un cattivo servizio possa far declinare alcune di queste sottoscrizioni. A questo punto l'obbiettivo è chiaro, limitare quanto più possibile i danni e cercare di evitare che i clienti adottino come sistema di protesta, la cancellazione della loro sottoscrizione all'abbonamento del giornale, quindi armati di volontà, energia e una gran quantità di fortuna, dovremo cercare di centrare a tutti i costi i punti chiave delle case sottoscritte all'abbonamento, allo stesso tempo cercando di non oltraggiare giardini, investire operai a lavoro, difenderci dai cani che ci inseguono sacrificando magari qualche giornale per lanciandolo fra le sue fauci, idem per le automobiline radioguidate, evitando così di andarci sopra e facendoci inesorabilmente cadere, per non parlare degli acrobati ambulanti che passeggiano per modo di dire con il loro monociclo e molto altro ancora.

Alla fine di ogni percorso assegnato, ci attende dopo l'attraversamento di una carreggiata a quattro corsie, un percorso da ciclo-cross dove è possibile raggiungere punti extra colpendo con i giornali rimasti quanti più bersagli possibili prima di raggiungere il traguardo ed essere acclamati dai nostri amici…sempre se non rischiamo di cadere prima nel fiume o di fracassarci contro uno di questi bersagli.

Completato il livello, la schermata successiva ci indica le case che hanno cancellato l'abbonamento o altre che ne hanno sottoscritto uno nuovo; le case che hanno declinato l'abbonamento assumeranno sul gioco un colore nero, disattivando i punti chiave per lanciare i giornali. Il modo comunque di "recuperare clienti" è quello di cercare di portare a termine in modo encomiabile quanto rimane del nostro giro assegnato, cosicché i risultati ottenuti possano far buona pubblicità ai vicini di casa e riabilitare gli abbonamenti persi in precedenza.

Una vita per nulla facile quella del paperboy, ma sicuramente adatta per chi ha energie da vendere e vuole mantenersi in forma pur lavorando, nonché appagare la propria passione per il ciclo-cross, credo che da grande vorrò fare proprio il paperboy, ma nel frattempo è meglio che mi metta un po' in allenamento con il mio Master System e….EHI!!! Dov'è il mio Master System? Chi se lo ha preso? Non posso girare gli occhi per scrivere che qui tutti se ne approfittano….Ehi tu! Fermo lì e ridammelo….aspetta non scappare!!!

Gekido_Ken per

Re.BIT



Gioco davvero singolare Paperboy sin dalla sua origine arcade, che trova ottimo supporto nella validissima conversione sulla console 8 bit SEGA. Ogni dettaglio grafico dell'originale è stato riprodotto con cura maniacale sul piccolo Master System, dal personaggio principale ai cosiddetti "nemici", i quali interagiscono con azioni simpatiche e davvero imprevedibili quando gli viene lanciato un giornale.

I fondali sono molto ben curati forse anche più dello stesso coin-op con uno scrolling davvero fluido, mentre il gameplay è davvero equilibrato, sciolto, con una manovrabilità del personaggio principale davvero precisa, forse un po' troppo, ma in certi casi questa precisione diventa molto vantaggiosa nell'evitare ostacoli multipli in sequenza.

Il sistema di mira dei giornali è calibrato a seconda della velocità che assumiamo con la nostra bicicletta, ma un minimo di tolleranza nella mira il computer sembra concederla.

Ecco però che il lato peggiore spunta dietro l'angolo, ovvero il comparto sonoro, il quale non regge per nulla il confronto con la controparte originale, nonché quest'ultima sia proprio un capolavoro fra le colonne sonore in campo video ludico, ma il piccolo chiptune del Master System questa volta deve cedere a un giudizio negativo, con motivetti ripetitivi e a volte fastidiosi, inoltre mancano le sintesi vocali che contraddistinguevano l'arcade.

Il formato cartuccia ovviamente offre un'esperienza di gioco progressiva e mai noiosa, anzi certe volte è necessario non farsi prendere troppo dalla foga nel caso di fallimento, quindi mi raccomando, non trattate male troppo il vostro buon vecchio Master System che potrà darvi ancora molte altre gioie ed "esperienze di vita"…forse, credo…boh!



Cicloacrobata e stereo non sono buon segno!

PRESENTAZIONE 70%
Solito design scarno per la grafica relativa alla confezione, ma all'interno un piccolo manuale stampato in bianco e nero, o meglio bianco e blu, spiega in modo sintetico il nostro scopo nonché un completo ed esaustivo elenco degli oggetti da evitare e punti chiave da centrare.
Scelta del livello nella schermata principale.

GRAFICA 90%
Si tratta di un'ottima trasposizione della grafica originale, forse anche migliorandola in certi aspetti, come scelta della palette dei colori e qualche dettaglio in più per gli sprite.
Scrolling ultra fluido.

SONORO 40%
Fastidiose riproduzioni dei motivetti originali con assenza totale della sintesi vocale…scegliete un pezzo dei Duran Duran mentre giocate, che è meglio!

APPETIBILITA' 70%
Un gioco che suscitato dubbi sin dalla sua prima apparizione nelle sale arcade, nutrendo comunque una certa curiosità nel pubblico.

LONGEVITA' 85%
La curiosità in ambito video ludica è la stessa che si prova per un uovo di Pasqua, ma molti saranno tentati in preda a raptus di follia nel cercare di finirlo.

GLOBALE 75%
Un titolo da avere nella vostra ludoteca Sega Master System, ma anche da godersi ogni attimo del suo gameplay.


PAPERBOY


ATARI
PAPERBOY

MAKAIMURA FOR WONDERSWAN 魔界村 for WonderSwan



Quando il videogioco diventa una favola!

C'era una volta, un regno magico, dove la bellissima principessa Prin-Prin, aspettava con impazienza di incontrare il prode cavaliere Arthur per poter passare del tempo assieme, restare mano nella mano, camminare tutto il giorno per i boschi, fare shopping, guardare la tv, mangiare un gelato, etc, etc.

In realtà, la povera principessa Prin-Prin, non poteva immaginare che il prode Arthur, cinque minuti prima aveva chiamato il suo acerrimo nemico, ovvero il demone Azazel, per creare un piano ad hoc. Noi siamo i primi a pubblicare l'intera conversazione:

Azazel: "prontoooo, chi rompe?"
Arthur:"Whè, ciao Azazel, sono io Arthur, il cavaliere buono, senza macchia, etc etc..."
Azazel:"Ciao, che vuoi? Sono impegnato a creare orde di demoni per conquistare il mondo"
Arthur:"Senti un po', dovresti farmi un piacere piccolo piccolo...ma proprio piccolo..."
Azazel:"Quando fai così c'è sempre di mezzo una donna, non è che quella sfigata della principessa Prin-Prin ti ha chiamato per andare a mangiare un gelato assieme, stare mano nella mano e tu invece desideri portarla nelle stanze reali per fare ginnastica?"
Arthur:"cavoli, quando fai così mi fai incavolare... Sì, hai ragione... ma tu pensa, dopo due anni di battaglie e combattimenti, ho una licenza premio di due giorni e questa che mi chiede? Di andare mano nella mano nei boschi a raccogliere fiori e fare shopping. Cioè, tu mi capisci Azazel, sono un cavaliere e ho bisogno dei miei hobby e dei miei spazi, ma soprattutto ho bisogno di fare ginnastica nelle stanze reali, bla bla bla.."
Azazel:"Ferma tutto, se mi hai chiamato per raccontare le tue disgrazie con le donne, non sono il telefono amico."
Arthur:"Scusami e che sono così frustato... torniamo a noi... non è... che... mi faresti rapire la principessa, giusto così per sport, da un tuo scagnozzo, poi io lo spavento, poi la principessa mi ringrazierà e sicuramente andremo nelle stanze reali, bla bla bla..."
Azazel:"Uhmm, può essere. E io cosa ci guadagno?"
Arthur:"Dai che ti lascio in pace per un bel po' di tempo, non ti vengo neanche a cercare e ti regalo qualche caverna buia per i tuoi figli, così li metti a posto, non devono preoccuparsi di niente... che dici?
Azazel:"Non so, e che ogni volta io come cattivo ci rimetto sempre... uhmm... caverna con piscina?
Arthur:"Assolutamente..."
Azazel:"Affare fatto... dimmi dove e quando!"
Arthur:"Tra mezza sapevo di contare su di te, ora vado a preparami l'armatura... ci si vede... ciao bello!"
Azazel"Ciao Arthur"
Chiusura telefonata.
Arthur:"Sì, ciao bello, col cavolo che ti lascio in pace e caverna con piscina...."
Azazel:"Sì, ciao bello, col cavolo che non ti uccido, appena mi arrivi sotto le unghie vedi te..."

Fu così, che all'ora prestabilita, la principessa Prin-Prin si recò nel luogo indicato dal prode cavaliere Arthur, sognando il magico momento. Ed infatti, il nostro prode






L'incontro tra il prode Arthur e la principessa Prin-Prin

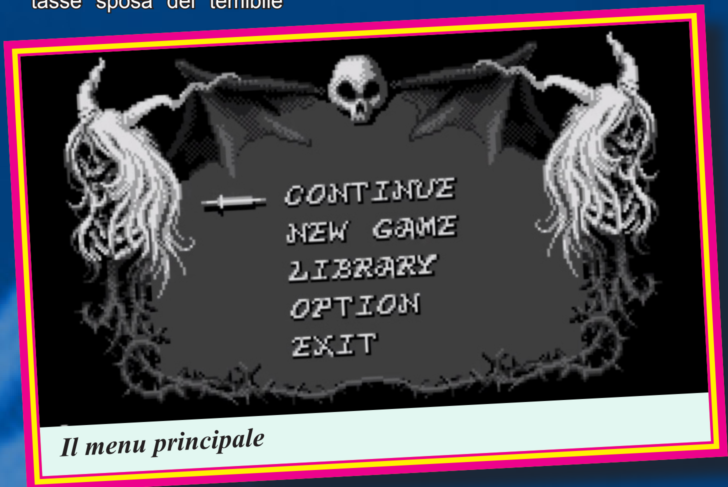
arrivo in gran volata con l'armatura lucente, pronto ad abbracciare finalmente la sua amata.

I minuti che trascorsero furono idilliaci, il profumo dei fiori accarezzava i nostri due innamorati, ma ecco che dal nulla due Goblins minacciosi uscirono allo scoperto e senza indugio volarono con gli artigli aperti, catturando la principessa e volando in direzione del covo del terribile demone Azazel.

Il nostro impavido eroe, arrabbiato e deluso, prese la fida lancia e si incamminò verso la dimora del demone Azazel, sapeva bene i pericoli che doveva affrontare e il tempo che gli restava prima che la principessa Prin-Prin diventasse sposa del temibile Azazel. Vai prode Arthur, cavaliere senza macchia, eroe impavido e senza paura, sconfiggi il male che si annida nelle sette regioni abitate dai demoni, noi ti assisteremo nel tuo percorso con le nostre preghiere...



Sequenza del rapimento della principessa Prin-Prin



Il menu principale

LA VERA STORIA

Anche se una parte della storia è palesemente inventata, questa in sostanza è la trama principale del gioco "Makaimura for WonderSwan" (tradotto: Villaggio Demoniaco).

Uscito in Giappone il 22 luglio del 1999, la Capcom aveva già da tempo stipulato con la Bandai una join-venture per lo sviluppo di giochi per la console WonderSwan, Per la realizzazione del gioco in molti si aspettarono la firma di Tokuro "Professor F" Fujiwara, autore del progetto e di tutte le altre versioni della saga, ma a causa di un diverbio temporaneo con la Capcom, fù affidato alla Bandai stessa, che a suo volta incarico Toshihiro Suzuki per la realizzazione su piattaforma Wonderswan, già con esperienza di character designer in diversi titoli su varie console e coin-op.

Il gioco non è né un sequel, ne un prequel, ma è a tutti gli effetti un capitolo che si discosta completamente dalle altre versioni, permangono molte delle caratteristiche del gioco originale, ma furono aggiunti anche elementi del secondo capitolo (Ghouls'n Ghost "Dai Makaimura" uscito nel 1988).

Risultano strane e incoerenti alcune scelte dei programmatori, infatti la scatola del gioco e il manuale sono in giapponese, mentre nel gioco i vari menù sono tradotti in inglese, eccetto l'opzione "Library" che comprende una Makaimurapedia, che si aggiorna mano a mano che supereremo nuove aree e sconfiggeremo i vari nemici, ma che risultano completamente in giapponese.

Nella scelta delle "Option" avremo la selezione della difficoltà del gioco (Easy, Normal e Hard), le vite del giocatore (da tre a nove) e la configurazione dei pulsanti "A" e "B", che possono essere invertiti a seconda del gusto del giocatore. Esiste un menu del tutto nuovo "Continue", dove è possibile interrompere il gioco e, tramite password fornita dal gioco, potremo riprenderlo in un secondo momento, partendo però da inizio livello e non dall'area raggiunta, come possiamo notare, la scelta della quantità di vite a disposizione e l'opzione "Continue", sono delle varianti assenti nei vari episodi della saga.

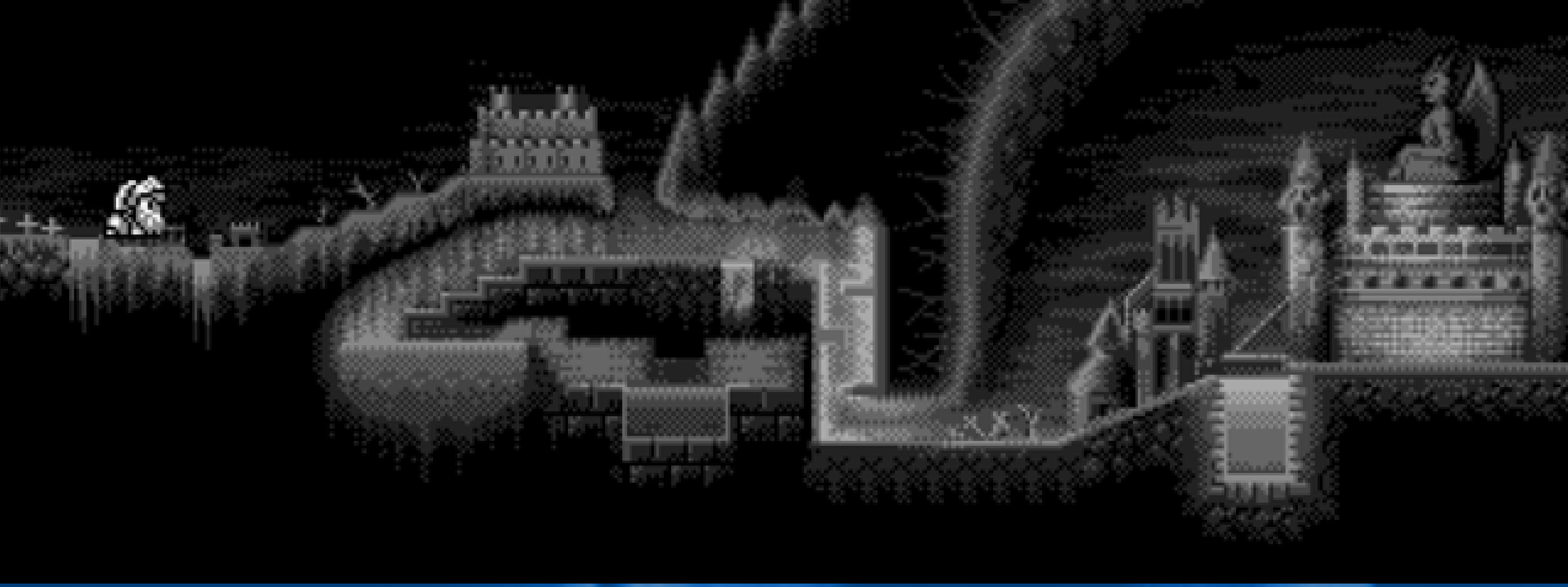
I LIVELLI DEL GIOCO

I livelli sono sette, come i boss finali, suddivisi a loro volta in due



Le armi a nostra disposizione





aree, l'unico che fa eccezione è l'ultimo livello che comprende solo il boss finale Azazel.
Il nostro eroe Arthur, come da tradizione, parte con l'area del cimitero maledetto, dove orde di zombie, piante sparasemi e fantasmi volanti, si opporranno alla nostra avanzata. Rispetto alle altre versioni notiamo delle differenze molto interessanti: gli zombie escono dalla bare che ora possono fluttuare nell'aria e non direttamente dal sottosuolo, inoltre oltre ai classici corvi sono stati introdotti dei lupi mannari e dei goblins volanti.

Il boss finale della prima area e Franken Zombie, uno zombie immenso e mostruoso che sputa acido e amebe, il punto debole è il ciuffo dei capelli e gli occhi.

Una volta sconfitto il boss e ottenuta la chiave passeremo alla seconda area, tra le varie aree questa risulta una copia di un livello di Ghoul's Ghost, infatti dovremo affrontare una ripida salita, ma la pioggia rende scivoloso il percorso, purtroppo giocando non si riesce a notare una particolarità: questa aumenta l'intensità dopo ogni salita che incontreremo, per poi terminare di colpo.
In questa area entra in scena uno dei personaggi più caratteristici del gioco: la morte con la falce. Le animazioni dedicate a questo nemico sono tra quelle più caratteristiche da vedere, specie quando dietro ad un albero o un cespuglio con le mani ossute spunta la testa della morte che si guarda per poi sbucare fuori. La seconda area del maniero infestato è relativamente facile, lo scopo sarà quello di attraversare le varie stanze per arrivare sul lato opposto, grazie alle varie quasi obbligati, l'unico vero pensiero sarà il goblins arroccato sul tetto con due terribili cannoni, non sarà indispensabile ucciderlo per poter passare al secondo boss, ovvero la GhostTower.
La difficoltà di questo boss di fine livello è lo scrolling che ci obbligherà a correre e a saltare nei momenti giusti, il punto debole della GhostTower sono gli occhi, ma due cannoni posti sopra sui torrioni e i vari massi che escono dalla diabolica bocca sono tutt'altro facili da evitare.

La terza area, ovvero le caverne spettrali, ci pone di fronte ad una scelta, che determinerà l'accesso in due distinte aree: la prima ambientata nell'acqua, dove il nostro eroe dovrà iniziare a nuotare e uccidere i vari nemici. Questo livello ci pone una grande libertà d'azione e di movimento, ma allo stesso tempo i nemici quali i pesci piranha, le colonne mostruose, le mani a quattro dita animate che spuntano dal suolo, i cavallucci mannari, avranno la stessa libertà di movimento. Lo stage finale ci vedrà in una caverna dove non uno ma bensì tre (pesci mostruosi con le zampe), usciranno dall'acqua cercando di saltare sul nostro eroe, bolle d'acido e melma fetida saranno le armi principali.
La seconda area risulta essere una delle più interessanti di tutto il gioco, sfruttando una caratteristica della console, a dire la verità poco usata anche in altri giochi, infatti dovremo ruotare la nostra Wonderswan di novanta gradi e usare il secondo pad per le direzioni e i pulsanti del primo pad per il salto e lo sparo. Lo scopo del livello è la discesa usando delle corde, una volta agganciato il nostro eroe non può saltare ma bensì dondolarsi per evitare nemici, punte aguzze posizionate nella parete, ragni famelici e mostruosi demoni lupo che sputano fuoco, il boss di fine livello è una immensa testa di lava che si divertirà a lanciare lava infuocata, Arthur può salire e scendere la fune e dondolarsi per evitare le lingue di lava e mai come in questo livello una delle armi (considerata superflua in molte occasioni), si rivelerà l'arma vincente, ovvero la torcia, questa a differenza della lancia e del pugnale, non ha una traiettoria lineare ma bensì a parabola, inoltre la gittata è limitata, a prima vista in molti livelli





Mini goblins e lupi mannari



Il terribile Franken Zombie



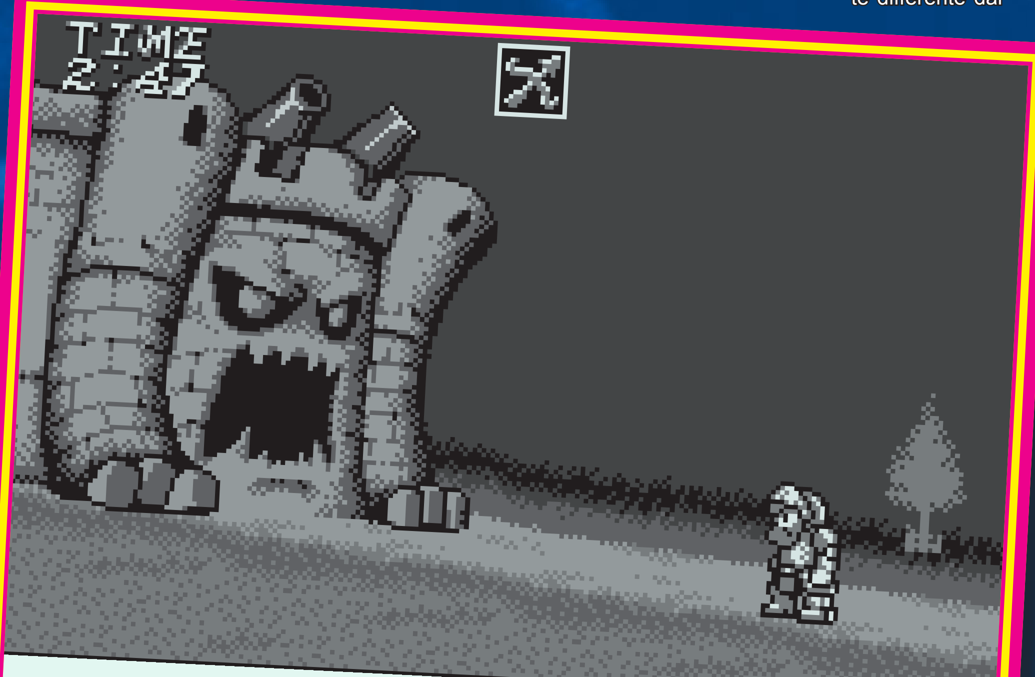
non è considerata un'arma utile, ma in questo è la chiave fondamentale per eliminare la testa di lava in poco tempo.

Una volta terminato, uno o l'altro boss, ci aspetta uno dei livelli più difficili in assoluto, ovvero il cimitero dei cavalieri, nella prima sezione avremo come nemici i cavalieri defunti, questi possiedono un'armatura e per spogliarli serviranno parecchi colpi, più un colpo finale per abbatterli definitivamente, fin qui tutto fila liscio, ma ecco che entrano in scena le piattaforme semoventi, vere protagoniste del livello, basterà un secondo di esitazione, una scelta sbagliata del salto e della sincronizzazione delle piattaforme, per cadere inesorabilmente sopra un letto di punte acuminate, non ci sono margini di errori, veramente frustanti.
Un attimo di respiro e un paio di nemici storici (i famosi maiali con lancia tridente) e poi si ricomincia con altre piattaforme semoventi, ma la difficoltà maggiore è data dai fantasmi che cercheranno in tutti i modi di spingerci giù dai piatti semoventi, inoltre dovremo sincronizzare i vari movimenti a causa del movimento incostante, che non permette di stabilire un tempo preciso tra una piattaforma e l'altra, se il primo tratto era frustante, qui si raggiunge veramente l'esasperazione.
Il boss finale e rappresentato dal cavallo infernale Nightmare, un quadrupede infuocato, con quattro sfere di fuoco che ruotano attorno al suo corpo, per poi essere lanciate verso il nostro eroe, l'abilità o la difficoltà nell'evitare le palle infuocate è dato dal fatto che queste non solo ci vengono incontro ma girano sul loro stesso asse.

Il livello successivo non riserva grandi sorprese, una nuotata tra pesci e cavallucci malefici, qualche piattaforma da saltare e l'incontro con il nostro alter ego in versione demoniaca, si aggiungono le ghigliottine, qualche pianta sparasemi presa dal primo livello assieme ai lupi mannari, nella pratica sembra più un esercizio di abilità. La parte migliore è rappresentata dal boss di fine livello Rangda il mago, che nella pratica è lo stregone contenuto negli scrigni che ogni tanto appaiono nei vari livelli. L'arma è rappresentata da sfere stellate che se colpiti ci trasformeranno in un vecchietto decrepito con il bastone, nella pratica non crea danno e rallenta parecchio Arthur facendo perdere secondi preziosi, ce un ma... non possiamo arrecare danno fintanto che Rangda è racchiuso nel suo mantello, bisognerà aspettare il momento giusto in cui lo aprirà ma nello stesso tempo lancerà la maledizione che ci trasformerà, se colpiti durante la trasformazione non potremo lanciare la nostra arma, quindi risulta fondamentale coordinarsi tra salto e sparo.

Il livello successivo risulta essere il più difficile e anche il più lento come scorrimento, tralasciando i mostri minori classici, vi si opporranno alla nostra avanzata vecchie conoscenze: Franken Zombie e Rangda. Il boss finale Tiamat, si presenterà in due forme ben distinte, nella prima forma avremo un guerriero con una immensa sciabola, mentre la seconda forma e rappresentata da un cane infernale multiteste, come il cane mitologico Cerbero ne aveva tre..

Se per sconfiggere la seconda forma (cane infernale), basterà solo eliminare le tre teste, la prima forma di guerriero, risulta tutt'altro che facile: è possibile arrecare danno solo lanciando la nostra arma sul viso e nel momento che abbassa la sciabola, ma, nello stesso istante in cui si abbassa, Tiamat, lancerà una mezzaluna che se colpiti ci toglierà l'armatura e se ne siamo sprovvisti, perderemo una vita.
Una cosa che potrebbe generare ilarità o lasciare interdetti, è lo sprite di Tiamat nella versione guerriero: da cosa si deduce che è un guerriero maschio e non una guerriero femmina?
Al di là di tutto, la rappresentazione androgina (chiamata futanari), va ricercata nella concezione della sessualità giapponese, che per moltissimi aspetti è completamente differente dal



GhostTower. Arthu non ha un'espressione molto entusiasta.



pensiero occidentale, ma non è questa la sede più adatta per parlarne.

E finalmente arriviamo all'ultimo livello, il più difficile in assoluto, con l'imperatore dei demoni: Azazel.



Il demone TIAMAT...e Arthù in mutande!

La sezione del livello è differente dai precedenti, il movimento nell'area di gioco è limitata dalle torri poste ai lati e il boss di fine livello occupa quasi il cento per cento dell'area. Azazel è grande, grosso, astuto e immensamente difficile da abbattere, tenendo conto che prima di mettere la parola fine dovremo affrontare ben quattro distinte fasi, relative al corpo del nostro avversario.

Fase 1: Piedi

La sagoma dell'oscuro signore Azazel si staglia sullo sfondo come un manto nero che avvolge il paesaggio circostante, dei fuochi fatui, tutt'altro che innocui, aiutano a distrarci dall'arrivo dei piedi, segnalati da luci nello sfondo, che tentano di schiacciare il nostro eroe dall'alto.

Fase 2: Mani

Quattro dita con unghie diaboliche che attraversano lo schermo per ghermirci, la difficoltà maggiore consiste nel capire se saltare o abbassarci durante il passaggio delle mani.

Fase3: Bocca

Azazel inizia a mostrarsi, nella sua immensa mostruosità, grazie alla sua natura demoniaca può lanciare palle di fuoco immense dalla sua bocca. Coordinare salto e sparo è vitale.

Fase 4: Testa

Il diadema incastonato nella testa del demone, gli permette di lanciare un boomerang magico, saltare e sparare senza capire la traiettoria dell'arma dell'oscuro signore ci porta alla morte, facendo attenzione che il boomerang ha una parabola ad "U", quindi è necessario calcolare bene anche il ritorno dell'arma.



Il terribile cavallo Nightmare, una delle bestie demoniache da eliminare...una delle prime...

Se, e ripeto se, si riuscirà nell'impresa, potremo goderci il finale del gioco, con il nostro cavaliere Arthur in sella ad un bellissimo destriero e con la principessa Prin-Prin a lato.

DATEMI UN'ARMA E LI FACCIO TUTTI A FETTINE

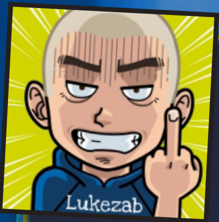
Uno degli aspetti, che molti giocatori considerano superfluo, è la gestione delle armi, chi non ricorda le esclamazioni, proprie o degli amici, quando nel coin-op rompeva un vaso e vi trovava la lenta e poco efficace torcia infuocata al posto del veloce e letale pugnale?
In questa versione le cose cambiano, infatti in diversi schermi, sarà importante selezionare l'arma giusta che spesso e volentieri potrebbe preservarci alcune delle poche vite e rendere il livello più facile.
Ufficialmente le armi totali sono sei: la fidata lancia (sempre onnipresente in qualunque versione), la torcia infuocata, l'ascia rotante, le due frecce, il pugnale da lancio e la spada. È possibile trovare dei piccoli potenziamenti, che sono molto rari e difficilissimi da reperire, per esempio la torcia infuocata si può evolvere in una palla infuocata o l'ascia rotante che non si ferma al primo nemico ma lo bypassa e colpisce un altro nemico, oppure la spada che inizialmente verrà spontaneo chiederci il perché dell'esistenza di questa arma, ma che potenziata risulta similare ad uno scudo.
Ognuna delle armi possiede, come accennato, delle caratteristiche proprie:
Lancia: impossibile non averla, visto che è di serie, letale e spietata, il nostro prode Arthur ne può lanciare una alla volta e per rilanciarla dovremo aspettare che colpisca un nemico, un ostacolo, o che esca dallo schermo.
Torcia infuocata: da evitare assolutamente nei primi livelli, ma indispensabile e di vitale importanza nel terzo livello delle miniere, dove la nostra WonderSwan verrà ruotata di 90°, i nemici ci verranno incontro soprattutto dal basso, in questo caso la gravità non si applica alle altre armi e la torcia infuocata ci permette di scendere agevolmente, lo scontro con il boss finale Efreet diventerà una passeggiata.
Ascia rotante: caratteristica di questa arma è l'angolazione, l'arma non segue una linea retta, una volta lanciata seguirà un angolo di circa 15/30° verso l'alto, risulta utile nel secondo livello.
Due Frecce: arma difficile da reperire e l'unica arma doppia del gioco, una freccia seguirà una linea retta mentre l'altra verrà lanciata verso l'alto con angolo di 45°, utile in molti livelli, soprattutto con i boss finali Tiamat e Azazel.
Pugnale da lancio: veloce e comodo, ne possiamo lanciare tre di seguito, quasi una mitragliatrice.
Spada: arma a prima vista incomprensibile, non può essere lanciata, ma ruota sul suo stesso asse e per colpire i nemici bisogna avere riflessi pronti e premere il pulsante fuoco nel momento giusto, dà il meglio di sé con qualche potenziamento che ne aumenta l'efficacia e la dimensione, questa arma è utile nel quarto livello delle piattaforme dove i fantasmi e i mini-goblins



Credo che da qui in poi Arthù avra qualche problemino.







Makaimura è lo Zen dello spirito, nel senso che dovete apprendere a tutti i costi l'arte della meditazione e del rilassamento, altrimenti il desiderio di arrabbiarsi e valutare la seria considerazione di prendere la consolle e il gioco e lanciarla verso una parete è un attimo. I primi livelli sono una passeggiata, o quasi, la difficoltà rimane sempre sugli standard della serie, poi subisce una impennata assurda, basta distrarsi una attimo, non calcolare perfettamente il salto di una piattaforma, sbagliare il lancio dell'arma e la perdita di una delle vite è assicurata.
Arrivare alla fine del gioco, dopo innumerevoli partite, iniziando a conoscere i vari nemici, i comportamenti dei boss di fine livello, non è una possibilità remota.
Ho apprezzato la sezioni in cui la consolle deve essere ruotata di 90° gradi, a mio modesto parere sono i livelli migliori, un po' meno le sezioni subacquee, meno caratterizzate e più prevedibili, ed ho odiato le aree con le piattaforme volanti.
Se la difficoltà non vi spaventa e se possedete una WonderSwan, fate di tutto per avere Makaimura, il cavaliere Arthur vi aspetta per salvare assieme la principessa Prin-Prin.

non seguono traiettorie precise e possono arrivare sia dall'alto che dal basso, risulta difficile colpirli con le armi precedentemente descritte.

FACCIAMOCI DEL MALE

Anche se il gioco non è stato concepito, programmato e realizzato da Tokuro "Professor F" Fujiwara, questo non significa che la "leggendaria" difficoltà sia stata ridimensionata e il gioco edulcorato.
Makaimura per WonderSwan non è difficile, è assolutamente difficilissimo e a tratti impossibile, come tutte le altre versioni console e coin-op, il livello Easy è solo un assaggio di quello che troveremo nei successivi livelli di difficoltà e risulta essere una buona palestra, tenendo conto che solo nel livello Normal e Expert potremo affrontare Azazel, inoltre la possibilità di scegliere dal menu da tre a nove vite massimo la dice lunga oltre alle password per partire dai vari livelli.
Il gioco ammette pochissimi errori e molto spesso sbagliare di un pixel un salto di una piattaforma significa morte sicura, la precisione e la tempistica deve essere ben calcolata, assicuriamo che la tentazione, frequente, di prendere la consolle e lanciarla dalla finestra, ha accarezzato i nostri pensieri.

PIXEL OLD SCHOOL DOCET

Graficamente parlando Makaimura è una gioia per gli occhi. Anche se la realizzazione in tonalità di grigio potrebbe essere considerata una limitazione, in questo gioco la WonderSwan (prima generazione) mostra tutte le sue doti grafiche con sprites ottimamente disegnati e definiti, sfondi e parallasse che non danno fastidio ma si integrano bene, effetti chiaroscuro bilanciati in maniera sublime, tutto concorre a creare atmosfera e coinvolgimento
La pioggia che aumenta d'intensità nel secondo livello, le animazioni dei fantasmi, la morte con la falce, i boss di fine livello quali il cavallo Nightmare per esempio e le trasformazioni che Arthur subisce dal mago Rangda in un bebè o in un vecchietto decrepito oppure in una dolce e indifesa donzella, sono alcuni esempi della cura che i designer hanno messo nel creare un capitolo che non diventasse la "pecora nera" della serie, e a dirla tutta, un capitolo con la grafica a colori, forse non avrebbe avuto lo stesso impatto e cura nella realizzazione.
Certamente non mancano i difetti, ma tutto sommato, sono abbastanza trascurabili e non inficiano sull'esperienza globale del gioco, eccetto la difficoltà, ma a ben vedere non è un difetto.

MA DOVE LO TROVO IL CAVALIERE?

Makaimura per Wonderswan, al momento in cui scriviamo questo articolo, è una perla rara, sia da giocare, ma anche da reperire. Stiamo parlando di una consolle che ufficialmente non ha mai superato i confini della madre patria e giochi tradotti che non necessitano di apprendere la lingua giapponese per essere giocati, si contano sulle dita delle mani.

Lukezab per

RE.BIT

PRESENTAZIONE TEORICA 90%, REALE 30%
Classico menù, ma la Makaimurapedia è un plus assolutamente eccezionale, conoscere il proprio nemico è importante, conoscere le proprie armi è importante... peccato che sia tutto in giapponese.

GRAFICA 85%
Potenzialità espresse in maniera eccelsa, otto gradazioni di grigio studiate, curate e realizzate nei minimi dettagli, qualche piccola imperfezione che difficilmente si nota.

SONORO 60%
Effetti ripetitivi e motivetto sonoro ripreso e arrangiato dal coin-op, abbastanza monotono dopo un po' di tempo, merita invece l'assolo di pianoforte se riuscirete a terminare il gioco.

APPETIBILITA' 90%
Basta l'immagine della scatola del gioco per invogliare chiunque conosca Ghost'n Goblins...

LONGEVITA' TEORICA 90%, REALE 60%
... e la sua leggendaria difficoltà, per molti un incentivo, per altri un ostacolo insormontabile.

GLOBALE 95%
Un capitolo che riprende molto della serie conosciuta, ma lo personalizza e aggiunge elementi concepiti esclusivamente per la WonderSwan, un classico da giocare rigorosamente in bianco e nero.

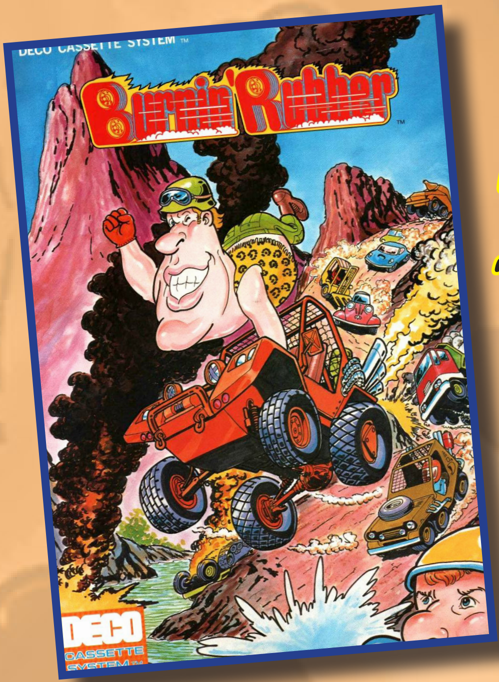


E' scontro mortale...per salvare la Prin-Prin!

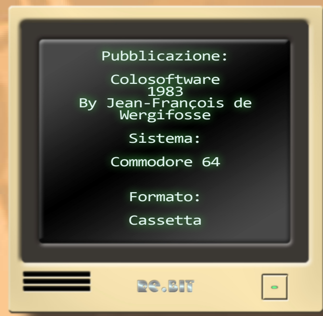


E finalmente LOVE STORY fu!





Bruciate l'asfalto!!! L'ultimo che arriva... ...è un sano di mente!!!







Capita ogni volta che penso a qualche gioco di quando ero ragazzo che mi piaceva tanto e che giocavo in sala giochi e poi sul C64, ogni volta che penso ad un gioco di corse che sta per uscire mi ritorna alla mente, io lì d'avanti, ad inserire monetine, con quella musichetta nelle orecchie, il suono del jump, la difficoltà di atterrare nel posto giusto, la bellezza di poterci giocare a casa su di un computer non mio (e si)… si proprio lui… Burning Rubber, conosciuto anche come Bump n Jump.

Di cosa parliamo? Non lo ricordate? Non è possibile, forse siete troppo giovani? Be dovete riscoprirlo assolutamente e poi trovatemi qualcosa di simile, difficile, giocabile, appassionante come lui.

Il gioco consiste in corse automobilistiche a scorrimento verticale, vista dall'alto, vari livelli con difficoltà crescente, intelligenza artificiale progressivamente sempre più cattiva. Il tutto con una particolarità, la necessità di saltare, si saltare, perché saltare? Semplicemente perché la pista si interrompe in più punti facendoci perdere una vita o per evitare di farci buttar fuori pista o contro una roccia dagli avversari. Si sembra nulla di che , magari anche semplice, ma non è così, il livello di sfida è davvero elevato tanto che alle prime partite fatte pensavo di non essere in grado di giocarlo, si troppo difficile, ma









avvincente da farmi spendere soldini preziosi per imparare e riuscire. Durante le corse che terminano alla fine di ogni livello e dove non conta arrivare prima ma arrivare, come dicevo bisogna solo non farsi buttare fuori pista ma buttarci gli altri e non finire in acqua per non aver saltato in tempo o per essere atterrato nel posto sbagliato, le auto ricordano un po' quelle dei cartoni tipo Ken il falco o se vogliamo caratterizzate come erano caratterizzati i lottatori di catch (per fare un paragone).
Ma parliamo della versione per C64, una buona conversione, si davvero, bella grafica, una musichetta diversa da quella arcade, ma molto evocativa in alcuni passaggi seriosa da mettere un filino di tristezza, si lo so oggi siamo abituati a giochi con colonne sonore orchestrate ma vi posso assicurare che se lo giocherete vi piacerà anche ascoltarlo. Come dicevo la conversione è fatta bene riproducendo tutto lo spirito dell'originale e con un valore aggiunto di non dover inserire monetine per continuare. In valutazione finale, un gioco da riscoprire e sperare che venga riproposto magari anche in una veste moderna ma con lo stesso spirito dell'originale e soprattutto senza variare il gameplay. E che l'ultimo finisca fuori strada… alla prossima.

NEOWOLF per

RE.BIT

PRESENTAZIONE 60%
Ottima illustrazione delle auto avversarie e loro caratteristiche sia sul manuale che nella schermata principale.

GRAFICA 60%
Grossolana, poco elaborata per i fondali, mentre gli sprite riproducono bene quelli del coin-op.

SONORO 50%
Un motivetto diverso dal coun-op, ma che tiene buona compagnia. Effetti sonori nella media.

APPETIBILITA' 70%
Burning Rubber ha sempre attratto migliaia di videogamer in tutto il mondo.

LONGEVITA' 80%
Continuerà oggi ad attirare migliia di retrogamer anche sul Commodore 64.

GLOBALE 65%
Nulla di particolare eclatante, ma un giochino da riscoprire nei ricordi e nel divertimento puro.



STUNT CAR RACER

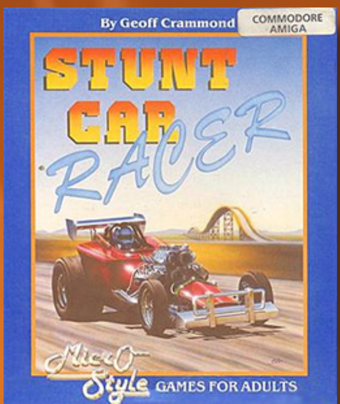
Velocità ed acrobazie su auto improbabili e la magia del vettoriale sul vostro amato Commodore Amiga!

Per certi giochi fare lunghe tiritere iniziali è davvero superfluo.
Bisogna andare subito al sodo e dire le cose come stanno: Stunt Car Racer è un titolo che era, è e rimarrà un capolavoro assoluto.
Sì certe definizioni si sentono spesso quando ci si approccia alla complessa materia che è il retrogaming e la nostalgia, si sa, gioca brutti scherzi.
Non stavolta.
Questo è un gioco che su macchine a 16-bit come Amiga e Atari ST non svettava solo per notevolissime qualità tecniche, ma aveva dalla sua anche l'altra caratteristica che dovrebbe sempre avere un titolo videoludico: l'originalità. Quella cioè che a tanti sfavillanti giochi dalla grafica iper realistica oggi purtroppo manca, ma questa è un'altra storia e dobbiamo parlare invece di uno dei titoli più celebrati di sempre.
Nel 1989 la Micro Style tira fuori una simulazione di guida che ha dalla sua due cose davvero peculiari: rispetta alla perfezione (o quasi) la fisica reale e ci mette alla guida di un veicolo di fantasia che percorre circuiti di fantasia.
L'originalità è quindi nella fusione di questi due opposti, iperrealismo nel comportamento di un veicolo che però non è un veicolo realmente esistente. Non è reale nemmeno il tipo di circuito in cui ci troviamo, cioè una sorta di pista sopraelevata, come può esserlo un binario delle montagne russe, che senza alcuna protezione si sviluppa in rettilinei, curve strettissime, paraboliche e perfino salti da capogiro. Di più: non è reale nemmeno il campionato che ci viene presentato, con quattro divisioni sempre più difficili e popolate da piloti sem-

Pubblicazione:
Microstyle
1989
By Geof Crammond
John Cumming

Sistema:
Commodore
AMIGA 1Mbyte

Formato:
2 x
Floppy da 3,5"











pre più folli e spericolati.
Ognuna di queste quattro divisioni è composta da tre concorrenti, compreso il nostro prezioso alter ego, e l'intero campionato vede quindi protagonisti dodici individui impegnati a correre l'uno contro l'altro su e giù per circuiti inadatti ai deboli di cuore. Ognuno dei piloti corre contro gli altri due in gare da tre giri, guadagnando due punti per la vittoria e un un altro punto se riesce anche a realizzare il miglior tempo durante la sfida. Vinta la propria divisione si viene promossi a quella superiore e così via fino a raggiungere gli spaventosi circuiti dei vertici del campionato.
Nonostante queste premesse possano far storcere il naso ai puristi, l'estremo realismo con cui il nostro veicolo si comporta in pista fa subito ricredere chiunque. Sbandate, accelerazione, impatti e gravità lavorano alla perfezione tanto da darci la sensazione precisa di essere alla guida di qualcosa di vero, quella che potremmo definire alla lontana una "buggy" infatti cigola, soffre e risente perfino di una guida troppo disinvolta nei punti più complessi del percorso.
Ogni volta che l'auto viene infatti sollecitata eccessivamente e posta sotto sforzo, una crepa inizia a delinearsi lungo la struttura dell'abitacolo, in alto sullo schermo, e più si allunga più significa che i danni alla nostra auto stanno peggiorando. Se la crepa si allunga fino a percorrere l'intero telaio significa che la povera buggy non è più in grado di proseguire la corsa e la gara, almeno per noi, finisce immediatamente (con tanto di schermata in cui possiamo ammirare i "frutti" della nostra sciagurata guida).
Non basta.
In alcuni casi, ed ecco un altro tocco da maestro, quando i colpi sopportati sono davvero troppo forti, il veicolo subisce un danno critico. Questo si materializza con un sonoro rumore e un bel buco sul nostro abitacolo. La presenza di tale buco significa che la crepa di cui si parlava ha meno telaio da "consumare" e quindi con molti fori inferti la buggy arriva ancor più in fretta ad una fine prematura. Questi danni critici rimangono per l'intera stagione nella nostra divisione, quindi attenzione a non concludere la gara con un'auto troppo danneggiata perchè potrebbe non







essere realisticamente in grado di competere fino alla fine!
Un asso nella manica però l'abbiamo, è possibile infatti usare una limitata riserva di azoto per potenziare le prestazioni del motore e riuscire a superare l'avversario durante una tirata all'ultimo respiro lungo un rettilineo. Oppure, quello che oggi chiameremmo sistema NOS, ci permette se sapientemente dosato di superare quel balzo vertiginoso dentro il quale finiamo fin troppo spesso.

Insomma un gioco che diventa immediatamente avvincente, un vero e proprio concentrato di adrenalina che più veniva giocato e più si faceva difficoltà ad abbandonare.
Non a caso l'autore delle versioni a 16bit era quel geniaccio di Geoff Crammond che, avendo studiato davvero fisica ed avendo un passato da ingegnere, riusciva a riportare le sue conoscenze e la sua esperienza nella programmazione dei giochi di guida in cui finì per specializzarsi. Così tanto che, mentre all'inizio Crammond si era dilettato con un simulatore di volo o con "Sentinel", celebre puzzle game tridimensionale, dalla fine degli anni '80 si è così appassionato al mondo delle corse che nel 1992 ha pensato bene di concentrarsi sulla sua opera più importante, la leggendaria serie Formula 1 Grand Prix giunta al momento al quarto capitolo che però risale ormai al 2002.
Versioni a 8 bit del gioco erano curate da Pete Cooke, già autore di Tau Ceti e Micronaut One, fantastici titoli che meriteranno articoli a parte.
Per concludere, non c'è che da ricordare i nomi dei circuiti di ogni divisione (ah che tempi...):

1ª DIVISIONE
SKY JUMP
DRAW BRIDGE

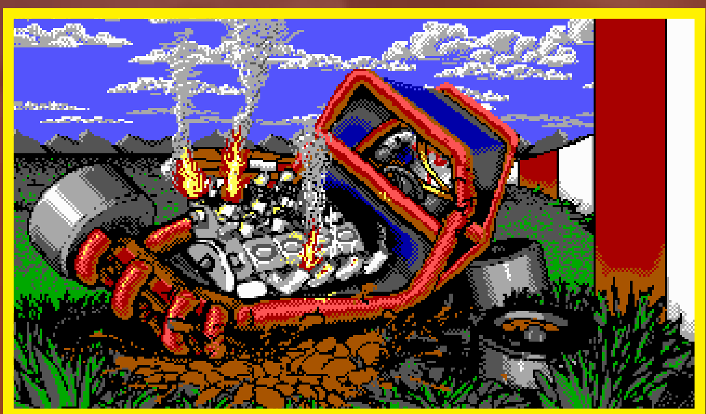
2ª DIVISIONE
HIGH JUMP
ROLLER COASTER

3ª DIVISIONE
STEPPING STONES
BIG RAMP

4ª DIVISIONE
LITTLE RAMP
THE HUMP BACK

Anzi no.
Un'ultima nota la voglio gagliardamente aggiungere.
Tra tutti quelli che conosco nessuno è mai riuscito a vincere la divisione più difficile e ad aggiudicarsi il campionato, io però (ebbene sì!) ce l'ho fatta. Una volta sola.
Come sempre accade in questi casi, quel giorno ero impegnato davanti all'Amiga in solitaria trance agonistica e quindi non ci sono testimoni dell'accaduto, nemmeno mio fratello con cui ci litigavamo regolarmente il diritto a scendere in pista, ma posso rivelarvi cosa c'era dopo.
Si passava ad un campionato più difficile, con le stesse identiche piste ma con macchine ancora più potenti e veloci tanto da essere incontrollabili (almeno per me che ho perso al primo e unico tentativo) e le strutture che sostenevano le piste, solitamente dipinte a bande verticali bianche e rosse, erano stavolta dipinte con bande bianche e celesti.
E questa, scusate, ma la dovevo proprio raccontare...

Mostro Joe per
RE.BIT





Inutile ribadire che stiamo parlando di uno dei migliori giochi mai usciti per Commodore Amiga, costantemente premiato e ricordato come innovativo, avvincente e caratterizzato da una longevità da far invidia. Un gioco di guida che arrivato sugli scaffali dei negozi si è tramutato istantaneamente in un classico.
In quel momento era uno dei pochissimi titoli, forse perfino l'unico per quel che mi riguarda, che riusciva veramente a simulare il comportamento in pista di un veicolo da corsa, sebbene fosse una non bene identificata buggy senza alcun corrispettivo reale.
Affrontare una curva parabolica ad eccessiva velocità, sentire gli ammortizzatori "lamentarsi" sotto sforzo o vedere come il contraccolpo poteva far perdere il controllo era un'esperienza davvero sensazionale.
Dossi, salite, avvallamenti e sorpassi erano incredibilmente viscerali e perfino oggi si rimane impressionati dal realismo di Stunt Car Racer, soprattutto quando si riusciva a sentire un senso di vertigine durante i salti più azzardati, non facile davvero.
Chapeu mister Crammond!

PRESENTAZIONE 70%
In fondo non è che ci fosse molto da vedere, se non il disegno su una scatola sempre troppo grande per i floppy Amiga. Bella copertina però, almeno lì si poteva dare un'occhiata a questa strana cosa che ti ritrovavi a guidare.

GRAFICA 85%
Lo sfondo era un semplice e spartano cielo azzurro con uno sconfinato prato verde e la pista a poligoni offriva il minimo indispensabile. L'auto avversaria era un poliedro scuro con quattro blocchi neri che dovevano passare per pneumatici. Ma chissenefrega nel 1989 era uno spasso e poi la grafica dell'abitacolo anche se essenziale non era malaccio.
La vera gemma era l'utilizzo davvero magistrale della grafica 3D, la perfezione dei poligoni e l'esatto comportamento e reazione dell'auto di fronte anche al minimo sbalzo del circuito.

SONORO 75%
A parte il continuo rombare del motore non c'era molto da sentire, però va detto che era estremamente accurato il modo in cui il rumore del motore cambiava quando l'auto perdeva aderenza, si percepiva immediatamente che avevi perso il contatto con l'asfalto.
Apprezzabilissimi i cigolii della struttura e degli ammortizzatori.
Ripeto, tutto molto essenziale ma così ben fatto e "ben messo" che risultava praticamente perfetto.

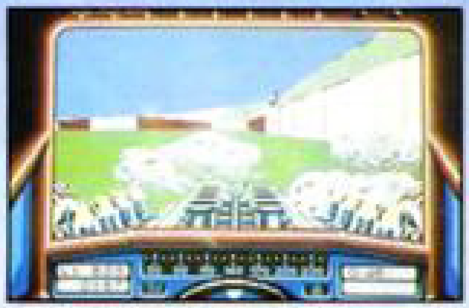
APPETIBILITÀ 95%
Dovevi averlo. Ho detto DOVEVI AVERLO.

LONGEVITÀ 99%
La perfezione non esiste, ma trovatemi voi un altro gioco di corse che veniva ancora giocato e goduto a metà del decennio successivo... ore e ore passate su circuiti d'alta quota a consumare copertoni e distruggere auto. E joystick... molti joystick!

STUNT CAR RACER







SCREEN SHOTS MAY VARY

Stunt Car Racer is available for ST, Amiga, PC, Spectrum and Commodore 64

Step into the driving seat of one of the most wicked stunt cars around as a Stunt Car Racer. It's now up to you to prove just how good you are and to see whether or not you can ultimately become Division One Champion.

With a super-quick, turbo-charged V8 engine that will power you to incredible speeds, and long-travel suspension that enables you to soak up the bumps, your car really is an awesome projectile. The tracks are totally out of this world. Banked corners that enable you to 'pull g', undulating bumps that throw your car uncontrollably from side to side and huge ramps that catapult you into mid-air. In fact, you seem to spend so much time airborne, you could almost qualify for a pilot's licence!

Battle it out on the track against other computer controlled rivals, such as, Dare Devil and Road Hog. Race and jump so fast that your car starts to break up under the strain and then accelerate even more. There's no prizes for being second best in this game – it's all or nothing.

Stunt Car Racer – do you think you could be up there with the best?

Stunt Car is utterly brilliant and offers adrenalin-pumping, gut wrenching high speed action that'll keep you engrossed for months. C + VG.

Micro Style



Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos, GL8 8LD. Tel (0666) 504326

HOMEBREW PROJECT #1

intervista a... Damiano Colombari V2.0



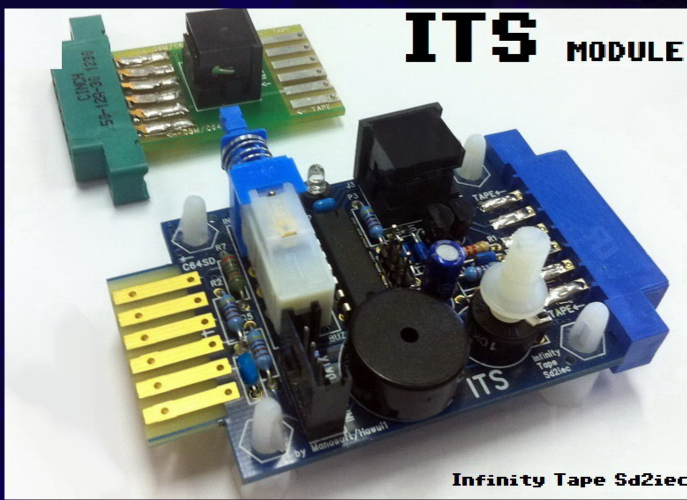
Atto secondo per la geniale mente che ha rivoluzionato il mondo degli utenti Commodore a 8 bit con il suo progetto "INFINITY"! Nuovi aggiornamenti vengono messi sotto i riflettori di Re.BIT

PROLOGO

Eccoci nuovamente tornati a proporvi le nostre interviste ad esponenti facente anch'essi parte dello straordinario mondo del retrogaming, il cui contributo rappresenta spesso una chiave primaria per la longevità di questo settore e garantirgli un futuro ancora oggi incerto, mettendo sul campo le loro conoscenze in elettronica al fine di rendere vita facile soprattutto ai retrogamer, costantemente impegnati nel reperire il loro software preferito e i loro videogiochi più amati, non solo ai fini collezionistici, ma ancor di più nel rivivere in prima persona le stesse recondite emozioni che i pochi pixel colorati di un tempo magicamente restituivano alla fantasia.
Uno di questi "Signori del Tempo" (così mi piace chiamarli) è Damiano Colombari, conosciuto come Manosoft e ideatore della C64Sd Infinity, la recente interfaccia basata su protocollo SD2IEC che permette a tutti i computer storici Commodore a 8 bit, di poter utilizzare il loro software sotto forma di file immagine con estensioni D64, PRG, P00 e M2I attraverso una comunissima SD Card,sostituendo le funzioni basiche sia del disk drive Vic 1541/1571 e ora finalmente anche del Datassette C2N 1351.
Mente geniale e mai a riposo, di cui pubblicammo già la prima intervista sul numero 5 di Re.BIT, Damiano ha sviluppato importanti aggiornamenti al suo progetto, introducendo quest'anno la possibilità di utilizzare un formato molto caro agli utenti Commodore, il file TAP, nel quale a differenza degli altri, viene conservato e riprodotto integralmente con i vari loader che includevano colonne sonore e immagini durante il caricamento del software. Un particolare che spesso i programmatori inserivano, rendendo meno noiosa e più appariscente l'attesa dei lunghi tempi necessari al caricamento di programmi e giochi. Molti di questi "interventi" aggiuntivi, divennero oggetto di culto fra le comunità commodoriane, in particolar modo "sessantaquattriste", tanto da preservarsi un posto di tutto rispetto sotto il profilo video ludico artistico.
Credo sia stato questo il vero spirito con cui Damiano abbia realizzato questa add-on per la C64SD Infinity, chiamata ITS, Infinity Tape Sd2iec.
Non vogliamo di certo pero' "rubare" il palcoscenico all'uomo che ha reso possibile tutto questo e molto di più, sì perché la ITS riserva anche altre sorprese e noi siamo qui ad apprenderle per bocca di Damiano Colombari.

INTERVISTA

Gekido: Innanzitutto, ciao Damiano, è davvero un piacere immenso rivederti e soprattutto ti ringraziamo di averci nuovamente concesso parte del tuo prezioso tempo per fornirci altre importanti e interessanti novità su Manosoft e il mondo C64SD.
Da tempo stiamo seguendo gli ultimi sviluppi riguardo la tua interfaccia C64SD Infinity, io stesso sono stato tuo seguace sin dalle prime notizie che gentilmente hai voluto condividere con noi, con grande sorpresa per lo splendido risultato finale che porta il nome di ITS.
Come nasce l'idea di questa add-on? Era già in programma da tempo, oppure come molte cose fiorisce nella tua mente tra un caffè e il tuo lavoro di tutti i giorni?



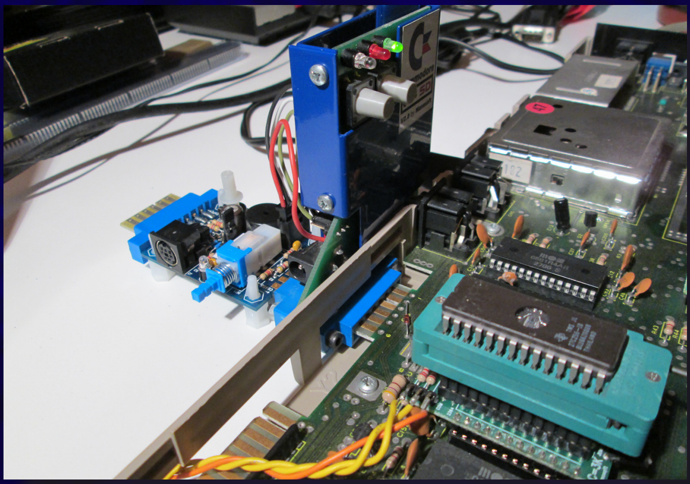


Damiano: Ciao Gekido e' bello ritrovarti..
Qualche anno fa' grazie alla vendita delle prime C64SD, ho avuto l'onore e il piacere di incontrare Hawui1 (usero' il suo nick) e siamo subito diventati ottimi amici, un feeling incredibile nato dalla comune passione per il mitico C64. Essendo un vero esperto hardware/software e, non per ultimo, programmatore di professione, da estimatore C= come me, mi chiese se potevo realizzargli sotto sue specifiche una scheda grabber per dumpare nastri via dos/parallela. Io pensai fosse la solita schedina banale simil cavo! Invece quando vidi lo schema elettrico dissi ma non dovevi solo dumpare??. E lui disse si ma a modo mio. Ne venne fuori la scheda BIT2TAP (cosi' decisi di chiamarla) che tramite software scritto ovviamente da lui dumpava e riversava su tape creando TAP files tipo V1 e V2 in modo impeccabile. Capii che il suo software funzionava davvero e molto bene.
L'impossibilità di caricare i .tap

sulle schede sd2iec ormai era davvero una esigenza per tutti gli utilizzatori delle macchine reali.
In commercio esistono soluzioni player TAP che sfruttano l'uscita audio di lettori mp3 o simili. Dai nostri test però abbiamo verificato che il rapporto segnale/rumore e la precisione nella misurazione della lunghezza degli impulsi e' cosi' altalenante da non garantire, in molti casi, una corretta riproduzione del TAP. Si puo' certamente caricare ma non tutto e sempre. Inoltre la mancanza della gestione della linea motor causava problemi nei caricamenti più complessi in cui diverse sezioni del programma dovevano essere caricate in intervalli differenti al progredire nel gioco.
A questo punto il Target era diventato creare una scheda che permettesse la lettura affidabile di tutti i TAP direttamente dalla scheda SD
Il progetto ITS e' nato dopo mesi di prove da parte di Hawui1. Svariati caricamenti da bit2tap a C64 e riversamenti su nastro , hanno consolidato il funzionamento del suo software scritto su quel micro sulla bit2tap. Il codice originale della Bit2T poteva, a questo punto, essere portato sul 1284p e quindi sulla C64SD,

Gekido: Quali sono state le difficoltà maggiori per realizzare la ITS?

Damiano:
Hawui1 si mise dietro al suo pc e io dietro al mio cad. Per lui i problemi furono l'interpretazione del firmware sd2iec, il porting del suo software e anche la scarsità di pin liberi disponibile sul 1284p. Quindi decise di eliminare la parte di gestione display presente nel firwmare SD2IEC, ottimizzare gran parte del suo codice e interfacciare il pinout libero del micro con il nuovo hardware che avrebbe emulato il tape. Hawui1 decise inoltre che la linea motor del Tape emulato doveva essere realmente gestita e non semplicemente simulata via software. Dopo settimane di prove mi invio'un filmato con una millefori appiccicata dietro alla Infinity e un monitor pieno di righe, un piccolo buzzer faceva da testimone al caricamento, per poco non svenivo mi disse visto: - FUNZIONA!!, questo e' lo schema, ora tocca a te Damiano, fai qualcosa di bello e funzionale.
Il fatto che il pcb creato per la c64sd avesse le nets non utilizzate riportate su strip e allineate, Il fatto che la c64sd fosse l'unica che si plugga dietro ad un c64 ed ha il passante per il tape, il fatto che quelle net per altre sd2iec destinate ad un display in realta' da noi erano disponibili, mi portarono a pensare che la cosa era fattibile cioe' creare un modulo addon di facile installazione con un bel pulsante di start/stop laterale e rumore di bit a bordo regolabile corredato dalla ormai classica luce Infinity BLUE.
La parte piu' difficile per me fu trovare il modo di facilitare l'utente finale ad assemblare il cavo di comunicazione C64SD-ITS in maniera sicura, semplice e soprattutto senza usare lo stagnatore insomma rimanendo sulla mia logica di base: vita facile e divertimento garantito.
La seconda parte invece fu trovare il giusto compromesso senza troppi adattatori e cavi, per utilizzare la Infinity+ITS su altri C= dove non e' possibile pluggare la scheda principale direttamente sul computer. Dopo diversi tentativi ho fatto un adattatore 1530-1531 e tramite minidin 8 + cavo seriale minidin 8-8 m/m (quello delle stampanti apple per intenderci),ora tutto era utilizzabile per la serie Commodore: lettura di tutto compreso il mondo TAP, cosi' facendo si e' eliminato il bisogno di alimentare la C64SD quando viene usata in esterno perche' la connessione al modulo ITS ora forniva anche alimentazione necessaria.
Terminato il primo prototipo ci siamo incontrati ed abbiamo testato il tutto scoprendo che il segnale prodotto dalla scheda andava sistemato causa alcuni loader e che le linee dovevano essere protetti da eventuali scariche elettrostatiche.
Da queste considerazioni nacque un altro prototipo dove siamo stati nottate intere a riversare e leggere nastri provando i vari fastloders e tutto il parco macchine a 8 bit



Gekido: So che in questi mesi se ne è parlato molto ma ti chiediamo ugualmente di specificare le finalità attuali di questa nuova interfaccia. Sappiamo che non ha il "solo" scopo di leggere i file in formato TAP.

Damiano: "Solo" mi sembra un po' riduttivo in molti ci hanno provato a fare un player affidabile (come il WINVICE) e l'ITS confrontato al sistema di lettura tap della 1541UII risulta vincente, in piu' e' compatibile con tutte le macchine C=.. ricordo che alcuni giochi spesso sono usciti solo su cassetta (TAP) un esempio e' il vic20. A tal proposito, questo ha suscitato molto interesse anche da parte del creatore (e mio amico) della MEGACART e cbm-filebrowser, che dopo aver provato il modulo ITS decise di modificare ufficialmente il suo famoso browser (FB) per renderlo compatibile con i nuovi comandi di caricamento dell'ITS.
ITS puo' anche riversare un tap su cassetta originale ma non puo' grabbare il contenuto di un nastro per ottenere un file .TAP, l'hardware disponibile sulla sd2iec standard purtroppo non permette di implementare questa funzione con la necessaria qualità.

Gekido: Ecco forse una domanda un po' spigolosa. Da utente comune della ITS non ho potuto non notare la difficile gestione dei giochi multiload, dove la gestione dei vari livelli, ad esempio Rainbow Island, era legata in passato al posizionamento del contagiri sul Datassette Commodore. Sicuramente è tutta una questione di software al quale mi hai già accennato privatamente che state lavorando per cercare di risolvere in modo definitivo questo problema. Come state lavorando in proposito?

Damiano: In futuro Hawui1 sta' valutando la possibilita' di creare un setpoint impostabile manualmente in modo che via software si possa simulare il counter del nastro, ma ci sono ancora alcune cose da chiarire quindi questo sviluppo al momento e' solo un'ipotesi.
Vorrei precisare una cosa: anche se si "portasse" il codice ITS sul micro 644p, che popola la maggior parte di soluzioni SD2IEC, ciò non sarebbe sufficiente a supportare la customizzazione per l'ITS, questo perchè la maggior parte delle schede dovrebbero intanto non utilizzare il dispay , perche' quelle linee servono al modulo ITS per funzionare, e in più non c'è un connettore tape a cui collegare l'ITS. C64SD e ITS invece vanno d'accordo proprio perchè questi prerequisiti sono tutti presenti.

Gekido: E' possibile ugualmente riversare l'intero TAP su cassetta anche se non si riesce a completare un gioco in multiload?

Damiano: Assolutamente si, manualmente con i comandi open (vedi manuale ITS dal sito www.manosoft.it) si puo' mettere in play il tap senza caricarlo e ricreare il nastro originale collegando il registratore dietro al modulo (come visibile anche nei video C64SD+ITS sul sito o su youtube)



Gekido: A questo punto come diceva un famoso giornalista partenopeo, "la domanda nasce spontanea"; quali ulteriori sviluppi sono previsti per il futuro della ITS?

Damiano: Il Firmware ITS e' completo cosi', affidabile e funzionale anche su macchine NTSC/PAL. Il firmware se avra' ulteriori ritocchi (tipo il famoso setpoint) sara' reso disponibile online, cosi' come una nuova versione del firmware sd2iec che uscita' scatenera' un aggiornamento del firmware ITS, in modo da poter sfruttare le nuove funzionalità che il firmware originale SD2IEC offre.

Gekido: Damiano, il Commodore 64 e i suoi "fratellini" hanno rappresentato l'ispirazione più grande per i tuoi progetti, hai intenzione di dedicarti anche ad altri sistemi in futuro oppure continuerai unicamente il "programma Infinity"?

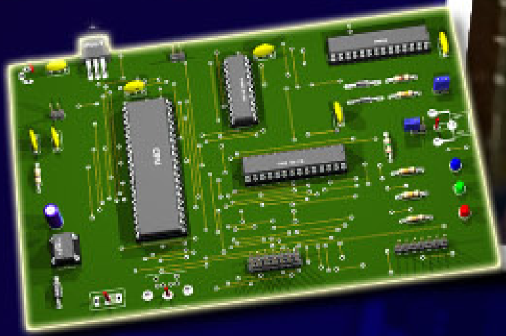
Damiano: Visto che la coppia Manosoft/Hawui1 funziona perche' in sinergia con le stesse passioni e complementari nelle creazione delle nostre idee, si pensava chissa' ad un Player all in one ma la concorrenza sd2iec in rete ha saturato molto il mercato. Prima di ripartire un domani dobbiamo avere la sicurezza che tempo e soldi investiti saranno giustificati.

Gekido: Noi ti ringraziamo di vero cuore Damiano per questa seconda esclusiva intervista, soprattutto a nome dei lettori di Re.BIT nonché tuoi fan che da tempo seguono le tue gesta, presto con l'opportunità di rivederci in occasione dell'imminente Firenze Vintage Bit e conoscere dal vivo le ultime novità sul progetto ITS.

Damiano: Spero di essere stato esaustivo e ringrazio voi per la disponibilita'. Cerchero' di essere presente accanto a voi. Un particolare saluto a tutti lettori di RE.BIT

Gekido_ken
per RE.BIT

intervista a... ENZO CALOGIURI





Cronache di un progetto new generation dal cuore retro. Nome in codice: Cx80

PROLOGO

Altro esempio concreto di dedizione alla tecnologia informatica vintage, nonché persona da tempo conosciuta dal nostro staff e davvero squisita, è Calogiuri Enzo Antonio, il quale ha deciso di applicare i suoi studi su un progetto homebrew totalmente ex-novo che vuole richiamare il concetto di sistema compatto lanciato più di trenta anni fa, da Clive Sinclair con lo Zx80, microcomputer basato sullo Z80 della Zilog e 1Kbyte di Ram disponibile all'utente con un ambiente Basic integrato.
Enzo propone una sua "creatura" chiamata CX80, un microcomputer "fatto in casa" (appunto homebrew) dalle capacità didattiche davvero interessanti, che vuole porsi agli utenti interessati ad apprendere i principi di sviluppo per un sistema informatico, senza andare troppo nel complesso.
Abbiamo già avuto modo di conoscere da vicino il suo progetto, personalmente ne sono anche un utente, ma voglio riservare ogni dettaglio per voce del nostro gentilissimo Enzo.

INTERVISTA

Gekido: *Ciao Enzo! Innanzitutto vogliamo ringraziarti per la tua gentile disponibilità, dandoti il nostro più caloroso benvenuto finalmente sulle pagine di Re.BIT. Noi ci conosciamo per via web già da molto tempo, ma finalmente abbiamo l'opportunità di un primo contatto diretto e confidenziale. Raccontaci un po' di te e delle tue attitudini che ti hanno portato alle conoscenze attuali, i tuoi studi, le tue prime esperienze e come hai nutrito la tua attuale passione per la retro informatica.*

Enzo: *Ciao Gekido, come ben sai, per me è un privilegio e un onore sia "lavorare" per Re.BIT. che essere ospitato sulle sue pagine! Come molti della mia generazione ('76) sono stato affascinato dai primi home computer e non ho perso mai l'amore per queste macchine. Quasi da subito mi sono messo a programmare in Basic sul mio glorioso Olivetti PC 128 (anche per la pochezza di giochi in giro) e ho imparato ad amare quasi tutti i suoi cicli macchina e istruzioni! Poi volevo un Amiga ma arrivò un PC 8086 e, nonostante tutto, amai anche l'MSDOS. Di conseguenza scelsi come indirizzo di studi superiori l'industriale del mio capoluogo, specializzazione informatica, e oggi sono un programmatore in una software house e ancora mi diverto con i computer! La mia passione per la retro informatica, quindi, è cresciuta con me; perché non ho mai smesso di amare quelle prodigiose "macchinette".*

Gekido: Sulle pagine del nostro sito www.rebitmagazine.it, abbiamo già parlato del tuo CX80, progetto che abbiamo seguito anche se indirettamente, passo dopo passo anche sui social network. Come è nata questa affascinante idea?

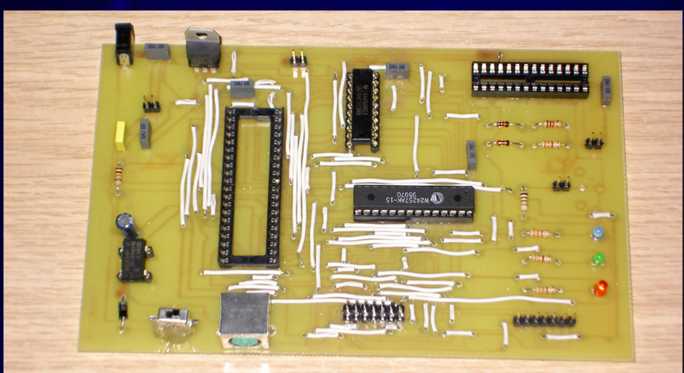
Enzo: *L'idea di realizzare un mio computer a 8 bit risale circa al 1995, quando a scuola studiavamo a fondo il processore Zilog Z80. Usavo molto il Microprofessor, una scheda con uno Z80 sopra, pochissima ram e una manciata di altri componenti che eseguiva programmi inseriti direttamente in linguaggio macchina. Così sbocciò l'idea di costruirne uno con le mie mani. Ma naturalmente non avevo le conoscenze tecniche per realizzare molto, così pian piano nel tempo, ho appreso le conoscenze necessarie a realizzare circuiti elettrici complessi. Dopo tutto questo tempo finalmente due anni fa realizzai un primo accrocchio funzionante e da lì è poi evoluto il CX80.*

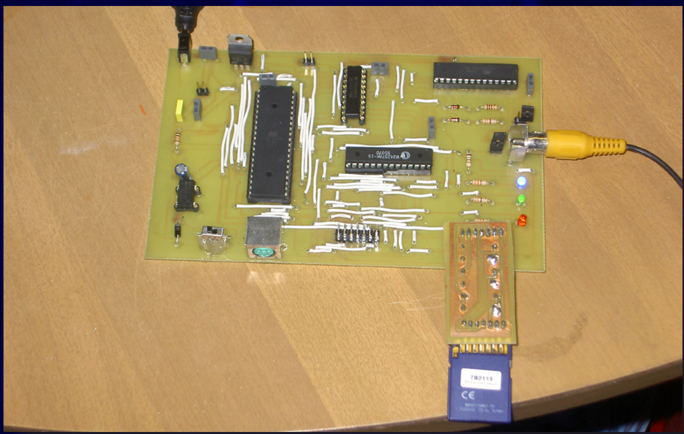
Gekido: *Quali sono state le difficoltà sia iniziali in fase progettuale, che finali in fase di costruzione?*

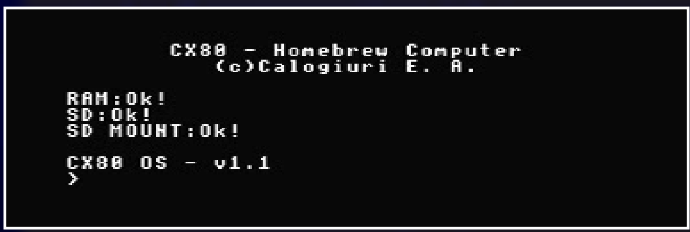
Enzo: *- Innanzitutto sincronizzare i vari componenti (CPU, RAM, FETCH...). Poi il segnale video mi ha fatto perdere un po' di notti di sonno, ma alla fine tutto è andato a buon fine. Anche il modulo di emulazione Z80 è stato una brutta bestia, devo dire. In fase di costruzione ho dovuto imparare a realizzare circuiti elettrici "manualmente" utilizzando il metodo del Toner Transfert, e qui ci è voluta molta dedizione e pazienza, nonché grandi quantità di schede finite nella spazzatura!*

Gekido: *La scelta della componentistica è stata casuale o di proposito volevi avvicinarti alla tecnologia dello Z80?*

Enzo: *- Come detto prima... AMO lo Z80. Diciamo che il mio è un tributo a questa CPU. Poi ho voluto che tutto il progetto fosse facilmente realizzabile e a basso costo. Infatti non utilizzo microchip con piedini mi-*





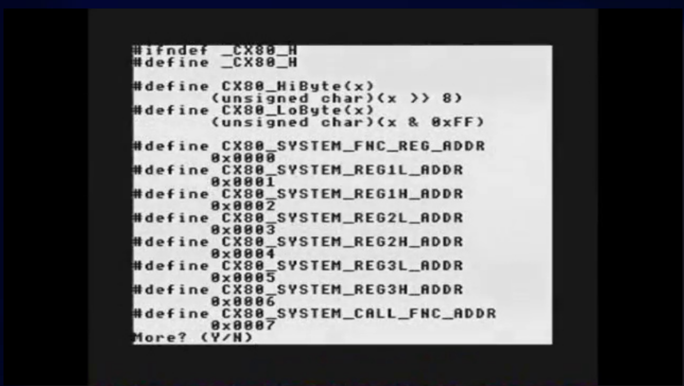


croscopici ne tecnologia SMD. Tutto facile da manipolare, saldare e da trovare ovunque.

Gekido: *quali finalità specifiche didattiche sono prefissate all'utilizzo di questo progetto?*

Enzo: *-Capire come è fatto e come funziona un computer. Rendersi conto "realmente" di cosa succede sia a livello hardware che software. Costruendo e/o utilizzando il CX80 ci si rende conto del "perché" succede una determinata cosa. Oggi si è perso il contatto "fisico" con i device moderni. Ti compri un gadget, lo accendi e lui sa già cosa fare; non ne sai quasi nulla e non parliamo se lo devi programmare. Il CX80 ti presenta un cursore lampeggiate... poi sta a te dargli vita!*





Gekido: *Ho notato che come sistema operativo e di programmazione hai optato maggiormente per l'Assembly e il più "familiare" linguaggio C, ma visto che quest'ultimo non rientra certamente fra i linguaggi più facili di apprendimento, anche se piu versatile rispetto al linguaggio macchina, come mai non hai optato per qualche Basic?*

Enzo: *Sinceramente perché ritengo il linguaggio C più veloce e con un ventaglio di possibilità offerte maggiori, quasi quanto l'assembler. Avevo pensato anche di utilizzare un linguaggio basic, ma a livello didattico ho ritenuto che C e Assembly offrano una buona piattaforma educativa. Ciò non toglie che in futuro possa nascere un CX80 "Basic inside" :)*

Gekido: *sarebbe possibile in futuro rilasciare aggiornamenti software per CX80 con tanto di Basic a seguito?*

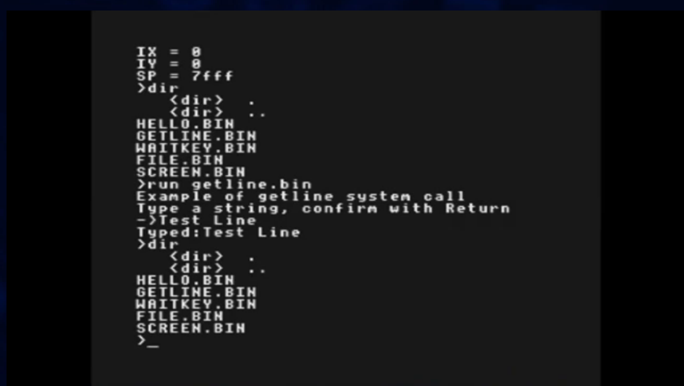
Enzo: *- Certamente, perché no? Quello che manca è il tempo, perché ultimamente sto evadendo diversi ordini di CX80. Per quanto riguarda il basic ho studiato il TinyBasic e fatto qualche prova in merito... quindi non è un'idea campata in aria.*

Gekido: *sono previsti in futuro anche aggiornamenti ed espansioni sotto il profilo hardware come Ram aggiuntiva, uscite VGA ed eventuali porte seriali?*

Enzo: *- Il CX80 nasce come sistema chiuso, pertanto la sua espansione è difficoltosa, benché tramite il suo bus di espansione possa controllare fino a quattro periferiche esterne. Effettivamente ho stilato alcuni progetti che prevedono un "CX280" con più periferiche e capacità di calcolo, ma per adesso non esiste nulla di "funzionante".*

Gekido: *sarebbe possibile con questo sistema emulare quanto meno uno Zx80/81 compatibile a tutti gli effetti?*

Enzo: *- Suppongo di si, a patto che venga scritto tutto in assembler (per via della velocità di esecuzione richiesta). Si hanno a disposizione 32 kb di ram, e le capacità video sono molto simili. Servirebbe un buon coder ;-)*



Gekido: *hai altri progetti in futuro oltre che per il Cx80?*

Enzo: *- Si, molti! Innanzitutto usare un segnale video VGA (magari a colori, e qui ci sto già lavorando), poi mi frulla per la mente un sistema hardware che possa emulare più processori sulla stessa macchina. Per esempio il sistema potrebbe riconoscere il tipo di eseguibile e avviarlo in modalità "Z80" oppure "6502" o anche "6809" senza cambiare neanche uno switch sulla scheda. E infine vorrei realizzare un qualcosa di simile al mitico Microprofessor, programmabile direttamente in basic, però. Le idee non mi mancano, vedremo cosa ci riserva il futuro.*

Gekido: *Ok Enzo! Siamo giunti al termine di questa piacevolissima chiacchierata, dove nel ringraziarti ulteriormente per la tua disponibilità, ti auguriamo di portare avanti il tuo CX80 ad ulteriore diffusione fra gli appassionati e di realizzare altre sorprese in questo fantastico settore come la retro informatica.*
Un caloroso saluto da parte di tutto lo staff nonché i lettori di Re.BIT e un arrivederci alla prossima occasione.

Enzo: *- Grazie a tutti voi, cari amici, per l'onore che mi avete dato. Se volete dare uno sguardo al sito del CX80, fate un salto su: http://electroprojectshb.co.nf/?cat=10*
A presto.

Gekido_Ken
per **Re.BIT**



C-64 DTV

L'uomo creò il Commodore 64 e la donna gli diede nuova forma per una vita eterna. Dalla mente geniale di Jeri Ellswort, rinasce in forma compatta e puramente ludica il gioiello di Jack Tramiel.

Se tralasciamo il fatto che, a livello mondiale, nessuno non può non sapere cosa sia un Commodore 64, esiste un modo per rimpicciolirlo in uno spazio di cinque centrimetri cubici, ad eccezione di utilizzare una pressa meccanica da 30 tonnellate?
Certamente esiste e a realizzarlo c'è voluto una donna, incredibile, ma vero!
Jeri Ellswort, classe 1974 autodidatta in tutto e per tutto, la si potrebbe definire tranquillamente il Leonardo Da Vinci del Commodore 64, molti ignorano la sua storia ma è grazie a lei se nel 2002 il C-One (da cui deriva l'ispirazione per le piattaforme Minimig Amiga, il Chamaleon, e il 1chipMSX), è una realtà.
Cos'è il C-One? Altri non è che una piattaforma hardware basata su una serie di chip FPGA Altera, che non emulano un sistema, ma bensì riproducono tutte le chiamate hardware del computer in questione, nel nostro caso le prime versione del C-One create riproducevano in modalità hardware il Commodore 64, il chip 65C816 permette di eseguire le operazioni del processore 6510, del SID 6581, del VIC-II, inoltre la scheda permette di espandere la macchina originale: doppio slot memoria dimm, lettore di memory card, porte PS/2, uscita VGA, slot PCI, slot Cpu aggiuntiva, uscite RCA audio, e, ciliegina sulla torta permette di collegare qualunque periferica prodotta per il Commodore 64. Ad oggi il C-One permette di ricreare fedelmente: Commodore64, Amstrad CPC, Amiga 500, Zx Spectrum, Vic-20

La nostra beneamata Jeri era ed è un vulcano di idee e nel luglio del 2004 fu ingaggiata, dopo l'esperienza del C-One, dalla Mammoth Toys (famosa produttrice di giochi americana), per progettare il "Commodore in One Chip". Riuscì a lanciarlo nel periodo natalizio dello stesso anno, e grazie ad una massiccia campagna televisiva, alle televendite del canale QVC (una multinazionale Shopping TV, presente anche in Italia), che acquistò il primo lotto di 250,000 pezzi per poi distribuirli nei vari continenti. Grazie al periodo natalizio, grazie alla martellante pubblicità presente anche sui mezzi di stampa tradizionale, la QVC riuscì a vendere la bellezza di 75.000 pezzi solo nel primo giorno di commercializzazione, ad oggi la stima semi ufficiale supera la bellezza di mezzo milioni di pezzi venduti (fonti non ufficiali parlano di circa 8/900,000 pezzi, questo perché il prodotto fu venduto in licenza a differenti aziende a seconda del paese di commercializzazione), con il nome di C64-DTV ovvero Commodore 64 Direct to TV, la produzione fu sospesa nel 2008.

Il C64-DTV, descritto in modo approssimativo, altri non è che un circuito logico contenente una memoria ROM che incorpora dei giochi e un chip che emula un Commodore 64, il tutto in uno spazio di un classico joystick, collegabile ad un TV, alimentato da batterie normali e con tempi di attesa per i giochi pari a zero.



C64DTV prima versione

Vennero create alcune varianti, in base al continente di distribuzione, tenendo presente che il sistema tv NTSC americano non poteva essere adattato facilmente allo standard europeo PAL o Secam, inoltre, a causa dei diritti di Copyright e degli accordi presi con aziende quali Epyx e Hewson, alcuni giochi vennero sostituiti.

La prima versione NTSC, per intenderci quella distribuita dalla QVC, era venduta in una confezione a forma piramidale, dove il colore rosso faceva risaltare il colore nero del joystick e richiamava i pulsanti di sparo e delle selezioni dei giochi. I giochi contenuti erano:
Impossible Mission, Impossible Mission 2, Jumpman Junior, Ciberdyne Warrior, Cybernoid, Cybernoid II, Paradroid, Pitstop, Pitstop 2, Gateway to Apshal, Tower Topple, Uridium, Eliminator, Surfing, Exolon, Firelord, Flyin Disk, Summer Games, Super Cycle, Silicon Warrior, Ranarama, Winter Games, Speedball, Zynaps, World Karate Champion A, World Karate Champion B, Bull Riding, Sumo Wrestling, Championship Wrestling, Sword of Fargoal.

Nella versione PAL, i giochi: Bull Riding, Flying Disk, Sumo Wrestling e Surfing; furono sostituiti da



C64DTV seconda versione in due tipi di confezioni.

giochi quali : Alleykat, Marauder, Head the Ball, Mission Impossibubble, NetherWorld.

Inoltre alcuni titoli possono non essere riconosciuti immediatamente, quali: Tower Toppler nella versione NTSC è conosciuto come Nebulus, e World Karate Champion A e B nella versione NTSC è conosciuto come International Karate 1 e 2.

La seconda versione, la C64DTV2, distribuita in Europa dalla Lobster, è contrassegnata da un cambio di confezione a base esagonale e di colore bianco oppure di colore rosso, i giochi restano gli stessi per le versioni NTSC e PAL.
In realtà il C64-DTV, non era una novità, perché prese lo spunto da console già esistenti, quali: Brown Box, Coleco Telstar, Magnavox Odissey, Pong,e altri ancora; dove il limite maggiore era data dalla non espandibilità e dall'impossibilità di aggiungere giochi, la domanda che si potrebbe porre è: perché parlare del C64-DTV, visto che altri non è che una console da agganciare ad un tv solo per giocare?

Per dare una risposta corretta, analizziamo le caratteristiche tecniche del C64DTV:

- Circuito Atmel ASIC a 28 o 32mhz che emula la cpu 6510, il VIC-II per la parte grafica, il SID per la parte sonora, le chiamate per i pulsanti di selezione e la gestione joystick, nelle ultime versioni hardware il chip è stato sostituito da un chip equivalente prodotto dalla ST Microelectronics.

Apparentemente la velocità potrebbe essere elevata, visto che la cpu 6510 nel Commodore64 è settata ad 1mhz, in realtà l'ASIC o ST permette di eseguire una sola operazione alla volta, ne risulta che la "potenza" dei 28 o 32mhz sono adeguati per non creare rallentamenti alla gestione dell'esecuzione dei giochi.

- DTV prima versione (NTSC): memoria Ram 128 Kbyte, memoria Rom 2Mbyte

- DTV seconda versione (NTSC e PAL): memoria ram 2Mbyte, 2Mbyte flash memory.

- Processore DMA per gestione RAM/RAM e ROM/RAM trasferimento

- Risoluzione 320 x 200 pixel modalità grafica, 40 x 25 modalità testo, C64 mode 8, 256 colori massimo

- Audio stereo

- Alimentazione fornita da quattro batterie stilo AAA



Kempston Competition Pro
versione originale

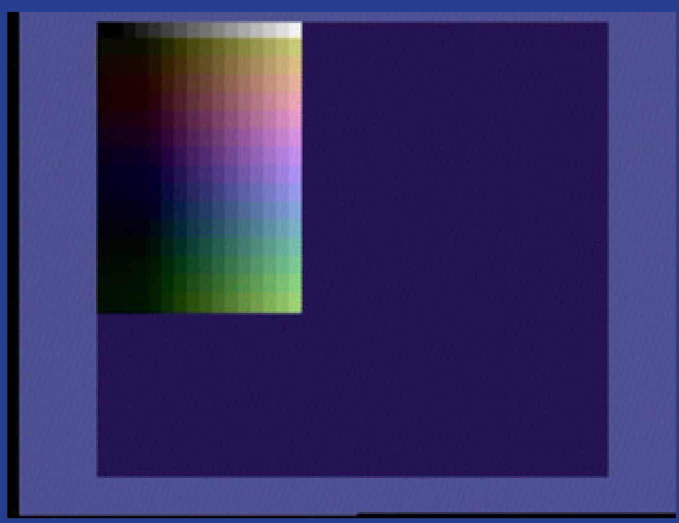
La forma del C64DTV è un omaggio ad uno dei più famosi joystick prodotti nel mercato: Kempston Competition Pro, inizialmente progettato e venduto per funzionare sull'interfaccia Kempston Joystick per lo Zx Spectrum, ma reso compatibile con lo standard DE-9 (usato sull'Atari 2600), fu tra i più venduti e utilizzati, vista la compatibilità con le macchine: Commodore64 e Vic20, Amstrad CPC, Commodore Amiga e Atari ST, e altre ancora. La caratteristica di tale successo si spiega nella sua progettazione ergonomica (doppio pulsante



C64DTV: LUMA e CHROMA errati







C64DTV: LUMA e CHROMA corretti

di sparo di dimensione elevate rispetto agli standard del tempo e al grosso pomolo che ne rendeva sicura l'impugnatura), alla sua realizzazione tecnica (una serie di lamelle di metallo poste all'interno facendo contatto con l'asta del bastone chiudevano un circuito, in pratica un interruttore simile ai microswitch meccanici odierni, la manutenzione era talmente banale che bastava aprire il prodotto e regolare le lamelle di metallo, ogni giocatore poteva gestire la sensibilità e adattarla al proprio modo di giocare), ma soprattutto alla sua leggendaria ed elevatissima robustezza.

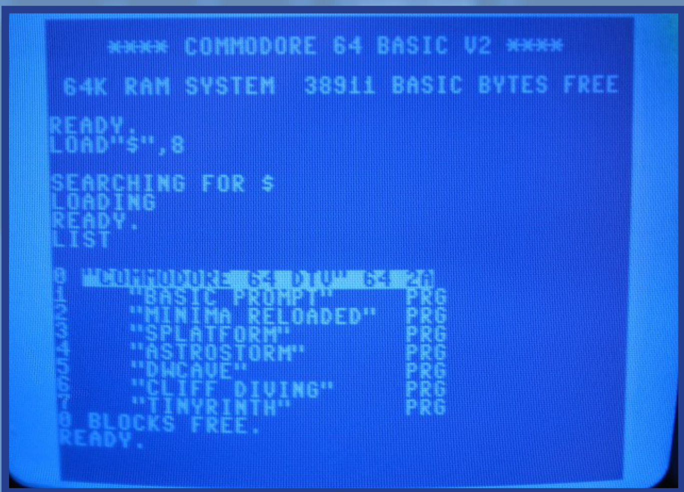
Dalle caratteristiche tecniche si nota che la memoria nella seconda versione del DTV è stata elevata a 2Mbyte, ed è stata tolta la memoria ROM, sostituita da una memory flash, questo ha comportato l'aggiunta di un Blitter (in pratica un co-processore), per effettuare il bank switching (che permette di incrementare la memoria visibile oltre l'indirizzamento normale del processore) della memoria ROM e Flash, e modificato leggermente il circuito elettrico, purtroppo non senza conseguenze. Infatti, ufficialmente esistono tre revisioni del C64DTV, la prima versione esclusivamente in formato NTSC, la seconda versione NTSC e PAL, e infine la terza revisione solo PAL.

Nella seconda revisione subentro un problema con l'introduzione del blitter, considerato da molti utenti fastidioso: durante la stesura del circuito per dotare il C64DTV del formato PAL, ci fu un errore di calcolo delle resistenze, il risultato è che la luminanza (LUMA: intensità del segnale video con la somma dei tre colori RGB), e la Crominanza (CHROMA: valori di differenza tra segnali blu e rossi), inviano valori errati al segnale video modificandone i colori e creando una immagine sfuocata e distorta; con la terza revisione furono corretti (non totalmente), i valori LUMA e CHROMA e modificato il blitter.

Oltre ai giochi presenti nella memoria, il C64DTV contiene al suo interno diversi Easter Egg (un contenuto che i progettisti o sviluppatori nascondono all'interno del softwareo dell'hardware), e alcune "scorciatoie" non menzionate nel manuale (o meglio nel foglio) d'uso del prodotto, che velocizzano alcune operazioni e l'uso, tipo il Turbo Load Game, dove basta tenere premuto il pulsante e jostick lato sinistro ed effettuare il reset, in questo modo si velocizza la visualizzazione del menu e il caricamento del gioco.

Ma il più interessante è la modalità C64, dove muovendo il joystick velocemente a sinistra e destra e premendo il tasto reset, si attiva una schermata azzurra (alle volte con i credit delle aziende) e dopo alcuni secondi appare la schermata iniziale con i giochi inseriti sul C64DTV, più una serie di linee di programmi aggiuntivi, quali "Basic Prompt". Da questo punto in poi, si può affermare senza ombra di dubbio, che si inizia con le cose serie, infatti alla selezione del "Basic Prompt", magicamente, apparirà la classica schermata inziale del Commodore 64, ovviamente stiamo parlando di una console, un joystick, due pulsanti di sparo, quattro di selezione giochi e uno di reset, dov'è la tastiera per inserire un comando basic? Spostando con il joystick il cursore questo può muoversi all'interno della schermata iniziale del Commodore 64, posizionandolo sulla parte superiore dello schermo e premendo il pulsante fuoco, magicamente apparirà la tastiera del Commodore, ovviamente oscurando metà dello schermo (un po' come accade nei moderni smartphone quando si deve digitare un messaggio), potremo quindi digitare i classici comandi del Basic, la cosa che risulta particolare è che possiamo visualizzare la lista dei giochi con il comando "Load "$",1", potremo caricare i giochi inseriti in memoria, come estaser egg è presente addirittura un demo chiamato "Entropia", digitando "0 POKE 1,55: LOAD "entropia",1" e "RUN", partirà il demo.

Gli easter egg, non si fermano qui, infatti sono memorizzate nella memoria del C64DTV anche due immagini: scrivendo "LOAD "1337",1" ci apparirà una immagine di Jim Butterfield con lamico Adrian Gonzales. Per informazione, Jim Butterfield fu uno dei programmatori e scrittori più co-



L'Easter Egg del Basic Prompt



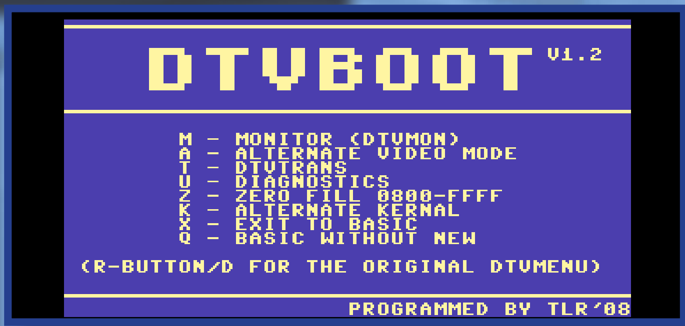
La tastiera attivabile con il joystick del C64DTV



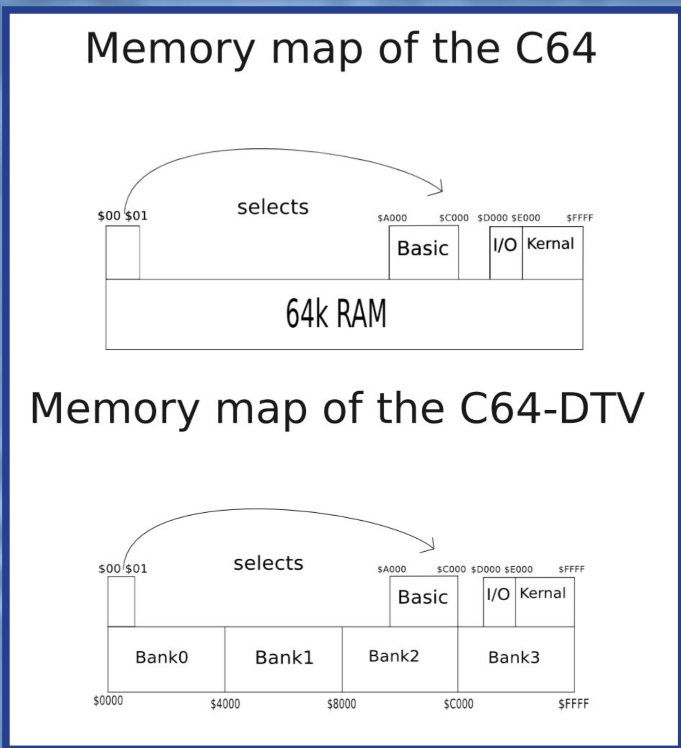
I tre sviluppatori del progetto DTV: Adrian Gonzales (programmatore), Jeri Ellsworth (hardware) e Robin Harbron (programmatore)



Jim Butterfield Easter Eggs, foto con Adrian Gonzales al SWRAP EXPO 2003

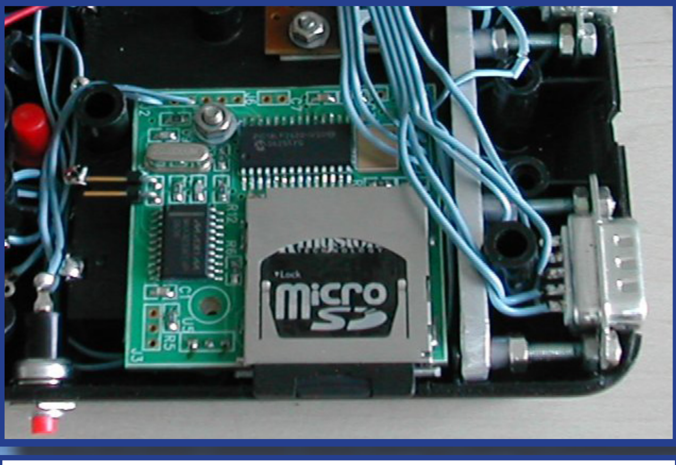


La schermata principale del DTVBOOT



Gestione della memoria del C64 e del C64DTV

nosciuto nel panorama mondiale dedicato ai pc degli anni 70/80, soprattutto Commodore, suo il famoso libro "Learning Code Programming on the Commodore 64", è considerato da molti utenti il "GURU del PET, del VIC-20 e del C64".
La seconda immagine invece riguarda il team di sviluppo del DTV, scrivendo "LOAD "DVTEAM",1,1", e poi "RUN", apparirà la schermata dei tre sviluppatori del CD64DTV.
Si può affermare, quindi, che all'interno del C64DTV vi sia un Commodore 64 in tutto e per tutto, anche se emulato; inoltre da un punto di vista prettamente tecnico potrebbe essere considerato pure un SuperCommodore 64: partendo dalla memoria visibile ram di 2Mb e della flash memory sempre da 2Mb per inserire programmi, dai registri della CPU rimappabili, dal Burst Modes (una modalità che permette di eseguire 8 bytes di ram per ogni ciclo di 1mhz della cpu), dell'unità di gestione DMA, l'aggiunta del Blitter con i colori che passano da 64 a 256 raggiungendo il mode grafico 8 che permette di visualizzare 256 colori a 320 x 200 pixel, del Video Timing programmabile, della possibilità di disabilitare i bordi schermo, inoltre è possibile togliere i filtri audio al SID (emulato), e suonare in playblack a 8bit.
La divulgazione delle ester egg, da parte della stessa Jeri Ellsworth e di Adrian Gonzales, si diffuse molto velocemente tra i vari utilizzatori del Commodore 64, soprattutto nel canale IRC #c64friend, dove iniziò a circolare una voce sulla possibilità di modificare il C64DTV per aggiungere una tastiera e un connettore IEC.
Jeff Ledger annunciò sul suo forum il 27 novembre 2004 la fattibilità delle modifiche, grazie a un utente di nome Creztor, che pubblico l'hack del C64DTV e la relativa guida per la connessione di una tastiera PS/2 e del floppy disk Commodore 1541.
Fu l'illuminazione! Si scatenò in America una caccia del C64DTV da parte di moltissimi utenti che, seguendo le orme di Creztor, iniziarono a studiare la consolle per scoprire fin dove ci si poteva spingere nell'hacking. In Europa la ricerca alla modifica estrema, vide in prima linea la Germania e l'Inghilterra, ma anche l'Italia diede il suo contributo con la Crew NightFall.



L'aggiunta della porta SD2IEC

Inizialmente, come accennato, le modifiche riguardarono l'aggiunta della tastiera e la connessione con il floppy disk 1541 Commodore per poter caricare giochi esternamente del C64DTV, la scomodità maggiore, soprattutto chi era in possesso della prima versione (NTSC), era quella di attivare le varie sequenze per poter entrare nel menù segreto e attivare il “Basic Prompt”,inoltre a causa della memoria ROM di 2Mbyte non scrivibile, e della memoria RAM di soli 128kbyte, non tutti i giochi e i programmi del Commodore 64 erano compatibili, risultò inoltre inutilizzabile (inizialmente) la possibilità di collegare il lettore floppy 1571 e 1581 se non tramite una modifica al sistema di alimentazione.

Con la seconda versione (NTSC e PAL), tralasciando il problema del blitter, cambiarono le memorie: RAM 2Mbyte e 2Mbyte flash memory, questo diede lo spunto a Daniel Kahlin di creare una programma che permetteva di modificare la memoria del C64DTV in maniera permanente. TLR un programmatore facente parte del gruppo VICE Team (Versatile Commodore Emulator, uno degli emulatori per Commodore 64 più conosciuto a livello mondiale), creò diversi programmi che permisero di “flashare” la memoria interna, sostituendo il programma originario con un programma che permette di accedere direttamente al Basic, ma il più importante fu il DVTRANS che, con una modifica alla porta parallela di un pc permise di creare un cavo di trasferimento sulla porta joystick aggiunta al C64DTV, rendendo possibile l'installazione sulla memoria da 2Mbyte flash dei giochi preferiti dagli utenti direttamente dal PC o dal MAC, purtroppo questi per essere installati andavano prima modificati, questo venne risolto dal VICE Team aggiungendo all'emulatore VICE la modalità C64DTV, dando la possibilità agli utenti di modificare e testarne la compatibilità. Nacquero così diverse compilation di giochi tutt'ora presenti nel database CSDb (uno dei più grandi database riguardanti il Commodore 64 e 128k), nonché conversioni ad hoc dei giochi più famosi, un altro database attualmente online Symlink.dk offre 180 conversioni di giochi espressamente create per il C64DTV.

Ovviamente le modifiche hardware, nel corso del tempo, aumentarono arrivando alla loro massima espressione e naturalmente al limite del C64DTV. Oltre all'aggiunta della tastiera e del floppy, si susseguirono: l'aggiunta delle due porte joystick, il tasto reset

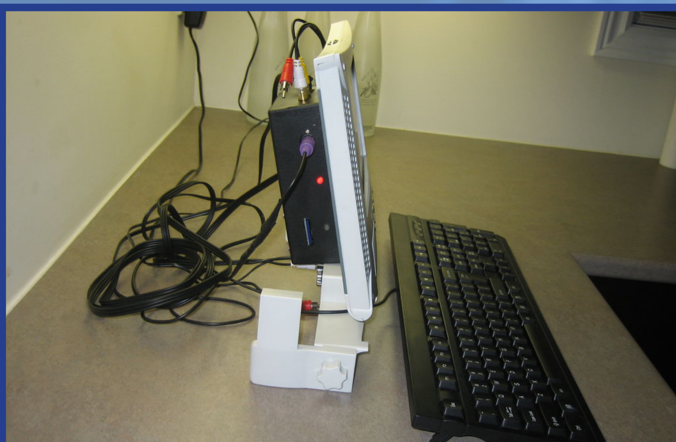


C64DTV inserito nell'alimentatore Amiga500



Uno dei mod più belli di sempre: PicoDore

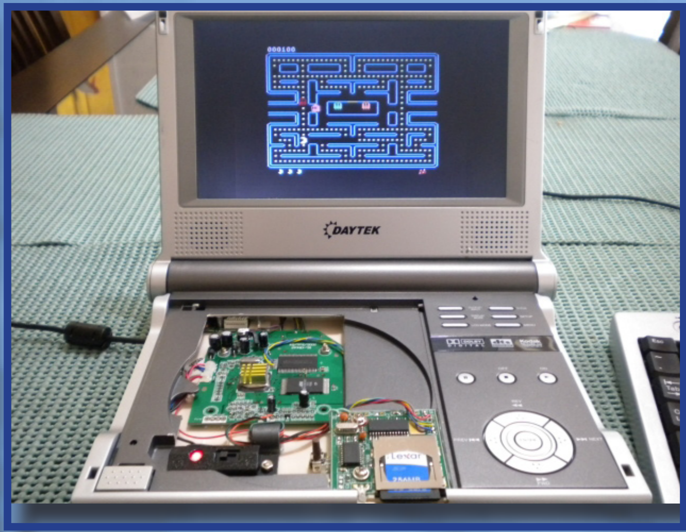




Mod con box e aggancio a monitor lcd



DTV-Setup



Lettore DVD portatile con C64DTV e scheda SD2IEC

e tasto accensione/spegnimento, l'aggiunta dell'alimentatore (ricordiamo che servivano quattro batterie stilo senza possibilità di alimentazione esterna), uscita S-Video, uscita collegamento data cassette, ed infine l'aggiunta della SD2IEC per collegare un lettore di schede SD in emulazione floppy. Furono studiate alcune modifiche che purtroppo non ebbero seguito: aggiunta di quattro porte joystick e a livello software un programma di disegno che potesse utilizzare tutti i 256 colori.

Modificare un C64DTV purtroppo non è cosa facile, ma neppure difficile, se si possiede un minimo di conoscenza nell'utilizzo di un saldatore a punta fine (direi finissima) e di un po' di elettronica, la base PCB infatti non lascia grandi spazi di manovra o di errori, soprattutto nelle modifiche che interessano il processore e la correzione del segnale video, pena la morte della console, purtroppo negli anni in cui si tentarono le prime modifiche furono segnalati diversi e numerosi insuccessi.

Benché il C64DTV sia stata una mera operazione commerciale, gli va dato il merito di aver riacceso l'interesse verso uno dei computer ad 8 bit più venduti al mondo, ma solo in virtù delle possibili modifiche hardware concepite da appassionati del marchio Commodore. Tra le varie versioni DTV (Direct To Tv), che sono apparse sul mercato (Intellivision, Megadrive, Atari, etc), il C64DTV è ritenuto tra i più avanzati a livello di programmazione e tecnologia.

LukeZab
per **RE.BIT**



Chi è Jeri Ellsworth?

Nata nel 1974 a Yamhill, Oregon, e cresciuta a Dallas, Jeri Ellsworth è tutt'ora considerata una delle persone più interessanti e geniali nel panorama informatico.
Il suo primo computer, manco a dirlo, un Commodore 64 era stato acquistato dal padre per il fratello di Jeri, e fu amore a prima vista, iniziando i primi passi della programmazione e dello studio dei chip contenuti nel Commodore.
Grazie ad un'altra passione, trasmessa sempre dal padre, per le auto da corsa dirt-track (una variante delle Stock-Car Nascar, su strada non asfaltata), Jeri inizio la carriera di pilota, ma l'abbandonò per potersi dedicare alla creazione di auto modificate personalizzate. Con i proventi delle vendite, a 21 anni, riuscì ad aprire un negozio di assemblaggio e vendita computer, ma dopo cinque anni chiuse l'attività e trasferendosi a Walla Walla, Washington, frequentò per un anno il Walla Walla College, apprendendo i rudimenti della progettazione di circuiti.

Uscita dal college nel 2000 partecipò al Commodore Expo dove presento il C-One, meravigliando i partecipanti e vincendo il premio della giuria per il miglior progetto dedicato al Commodore 64.
Da quel momento in poi, le offerte di lavoro da parte di aziende (famose e non), si moltiplicarono, ma fu la Mammoth Toys che offrì la possibilità di creare il C64DTV. Jeri creò il Jstick ProtoJ, una variante del C-One ridotta, che è il padre di tutti i C64DTV, un chiaro esempio della sua mente geniale e della conoscenza elevatissima della progettazione dei circuiti stampati.
Dopo la creazione del C64DTV (premiato come "Best Buy TV" del 2004, in un giorno l'emittente pubblicitaria televisiva QVC vendette 70,000 pezzi), Jeri continuò a creare e progettare circuiti stampati, tanto che nel 2012 venne assunta da VALVE Corporation, per creare la famosa STEAMBOX (si dice che esistano due prototipi di questa console funzionanti al 100%), il 13 febbraio del 2013 Jeri venne licenziata, sul suo Twitter scrisse: "Yup, sono stata licenziata. È tempo di nuovi entusiasmanti progetti".
Nel 2013 Jeri e un ex-dipendente di Valve, l'ingegnere Rich Johnson, creò un prototipo di occhiali dedicato alla realtà virtuale: CastAR.

Il funzionamento di questi occhiali speciali è che non serve un monitor per visualizzare le immagini, queste sono create direttamente da circuiti e spedite nelle lenti, che sono completamente trasparenti, inoltre gli oggetti esterni possono interagire, per esempio: possiamo usare la mano per creare un castello di lego, e muovendoci possiamo vedere i lati della costruzione, come nella realtà effettivamente (qualcuno ha detto "Google Glass"?).

Hanno detto e scritto di Jeri:
Andrew Singer della Rapport Inc.: *È talmente abile che i miei ingegnere di grado avanzato non sono in grado di starle dietro.*

Lee Felsenstein, progettista del primo pc portatile: *Se c'è qualcuno che può farlo e brillantemente è lei.*

Stephen Wozniak ad un festival dedicato alle macchine Apple: *Sono rimasto colpito dalla sua insistenza e dalla sua immensa conoscenza. (Jeri lo tormentò tutta la sera per carpire i segreti del controller del floppy disk AppleII)*

Burrel Smith design hardware del primo Mac: *Anche senza passione, lei ci riuscirebbe lo stesso.*

Il 25 febbraio del 2010 Lifehacker ha premiato Jeri come "MacGyver del giorno"
Nel dicembre del 2010 ha rilasciato il progetto su come costruire uno scanner TSA (macchina a raggi X), usando parti di un'antenna satellitare.
Alla Conference Embedded System 2011 partecipò come oratore e ricevette una standing ovation da tutto pubblico in sala.
Ha pubblicato diversi articoli su semiconduttori, display elettroluminescenti con gas comuni, logica del magnetismo, un progetto per creare effetti sonori da un floppy disk, un progetto di taglio laser economico e molto altro ancora.
Jeri possiede più di novanta, tra flipper e videogames.

RE.BIT PROLOGO

Secondo appuntamento per la rassegna degli eventi in tema retroinfarmatici e retrogame che hanno interessato non solo in generale il territorio italiano ma la stessa redazione di Re.BIT che quest'anno si è vista coinvolta in due principali interventi, sia puramente ludica che in retrospettiva principalmente didattica informatica: parliamo rispettivamente del GEEK SUNDAY 2013 tenutosi al Planet di Roma e del Firenze Vintage Bit 2013, presso l'Antico Spedale di S. Antonio a Lastra a Signa.
Buona lettura.

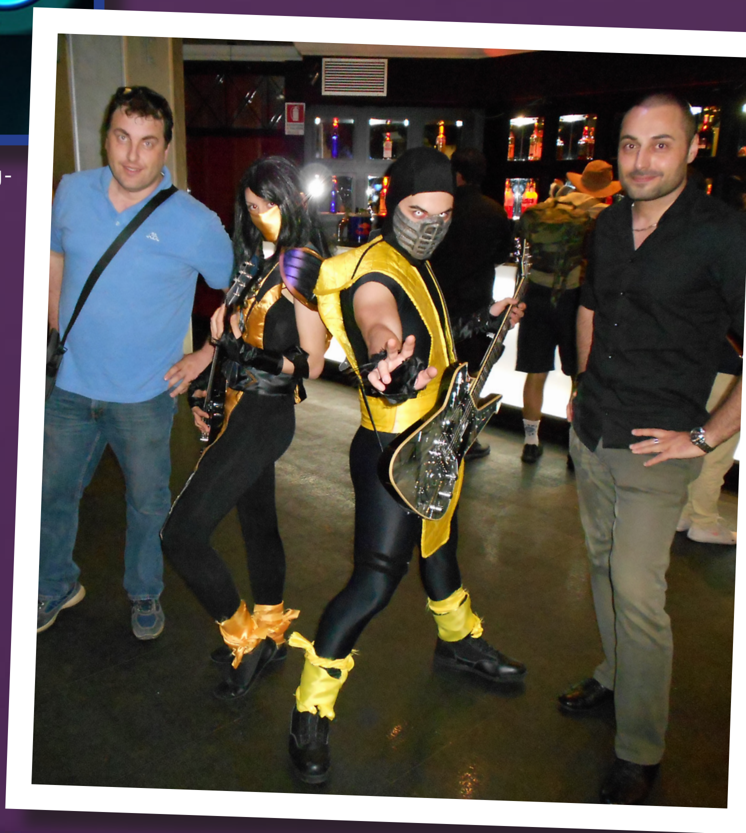


Speciale EVENTI RE

A cura di:
Fabio D'Anna e
Francesco Ugga

GEEK SUNDAY

Ecco una speciale rassegn



Mentre molti si chiedono ancora quale sia la sottile differenza che passa tra nerd e geek, ecco che arriva nella capitale un evento tematico molto interessante, la prima edizione del Geek Sunday, svoltosi Domenica 5 Maggio 2013 a Roma.

Retrogaming exposition!

La location scelta per l'evento è la discoteca Planet, ex Alpheus, sita in zona Testaccio, un locale storico per gli eventi romani composto da diverse sale che ha messo a disposizione spazi davvero vasti per una panoramica a 360 gradi del mondo geek. Ma come era composto esattamente il Geek Sunday? E perché ne parliamo in una rivista di retrogaming? La risposta è semplice, uno degli interessi maggiori dei nerd, da sempre, è l'informatica e con essi consequenzialmente i videogames! Tra le tante diverse sale quella che catalizza di più l'attenzione degli amanti del retrogaming è infatti la sezione dedicata alla storia dei videogiochi. Tra gli espositori ritroviamo molte facce note del settore, tra cui l'enciclopedico Andrea "Mr DVG" Pastore del DVG, Dizionario dei Video Giochi, che con Mauro "Corby" Corbetta e Moira Corbetta di Approdo, venuti apposta da Bergamo per partecipare all'evento, portano avanti un grande progetto di scansione di tutte le riviste storiche. Nel loro spazio erano esposte infatti tantissime riviste cartacee degli anni d'oro della critica, da TGM a Consolemania passando per i primi numeri di Game Republic. In mostra, in particolare, c'erano parecchi numeri uno delle riviste storiche, oltre alla possibilità di comprare numeri doppi in vendita. Tra le macchine esposte nel loro stand spiccano L'Amstrad CPC 664, marchiato Schneider, una rara variante del classico 464, dotato sempre di 64K Ram, ma con incorporato un floppy drive, e il leg-



gendario CD-TV della Commodore. Non poteva comunque mancare il tradizionale CPC 464, completo di monitor e periferiche. Rarissima la stampante Amstrad DMP 2160! La parte del leone la faceva come al solito Re.Bit, con una grande esposizione organizzata da Francesco “Gekido” Ugga, aiutato da Ermanno Betori, che ha portato il leggendario braccio robotico per C64, e Barbara Fanella. Tra le macchine esposte da Re.Bit non potevano mancare un MSX, un Sinclair Spectrum +2 e ben due Commodore 64, old & new! Fabio “Super Fabio Bros” D’Anna, casualmente anche autore di questo articolo, con lo stand Archeoludica, coadiuvato da Ana Maria Delfino, ha puntato sul vintage gaming degli anni 70 ed ha esposto la prima console della storia, il Magnavox Odyssey, risalente al 1972, un Atari VCS “woodgrain” del 1977, un Audiosonic PP 1292, uno dei tanti Pong Programmabili del 1978 ed infine un Nintendo Color TV Game 15, console stand alone basata sul gioco Light Tennis, clone giapponese di Pong e prima serie di macchine casalinghe della casa di Kyoto risalente allo stesso anno. Nello stand veniva presentato anche il libro “Star Trek Dimensione Gioco” un saggio di 300 pagine dedicato ai giochi e videogiochi di Star Trek, edito nella collana del Video Game Museum di Roma.
I ragazzi di Tomo Shop, capitanati dal simpatico Andrea, facevano principalmente vendita di retrogaming, come lecito aspettarsi, ma

ETROGAMES

a di alcuni dei principali eventi retrogames italiani

hanno esposto un inossidabile Commodore 64, oltre a una completa collezione di portatili, tra cui Game Boy, Atari Lynx e Watara Supervision. Il pezzo forte era però un bellissimo Sega Borne, maestoso mobile pubblicitario di Sega in uso negli anni 90, dove venivano presentate le novità della casa giapponese.
Presente infine Renato De Vita con il suo Morena Computer che, oltre al materiale informatico in vendita, ha presentato varie retrochicche tra cui un interessante sistema operativo alternativo per Commodore 64. Esposte molte macchine storiche come il Vic 20, il Reel Giochi TV, Pong tutto italiano o il rarissimo Adattatore Telematico Commodore 6499.
La serata è stata infine allietata da una spettacolare iniziativa, ovvero Re.Bit Radio, una vera e propria radio virtuale che trasmetteva i grandi successi del passato dei videogiochi!

Non solo retrogames!

Il Geek Sunday non si compone solo di retrogaming, comunque. All’interno della manifestazione abbiamo infatti trovato sale dedicate alla tecnologia, alla storia dei com-



puter, all'arte e alla fotografia, oltre ovviamente che al collezionismo e alla compravendita di prodotti tematici nel Geek Market. Artigiani ed artisti del settore hanno proposto le loro creazioni. Spiccava tra tutti uno strano meccanismo per passare la corrente da una persona all'altra ed un robot in grado di generare poesie in automatico. La sezione Art & Technology conteneva una suggestiva mostra di opere d'arte tecnologiche, o incredibili creazioni come il pianoforte fatto di frutta e verdura! La sala dedicata alla fotografia permetteva di realizzare dei servizi fotografici a tema gotico da protagonisti o ammirarne semplicemente la loro creazione. Interessante lo spazio denominato Steampunk, in cui era messa in mostra la tecnologia a vapore, una delle più affascinanti del passato, con un mondo che ci ricorda a tratti il gioco Fallout. Splendido infine l'angolo di esibizione Cosplay, con concerti a tema e una divertente gara di cosplayer condotta dall'associazione culturale Japanimation. Tra i visitatori non potevano mancare alcune vecchie conoscenze, appassionati e non di videogame, tra cui l'inseparabile coppia fondatrice del gruppo R.O.N. (Ragazze Orgogliosamente Nerd) Laura Celestini Campanari e Novella Fois. Un evento del tutto gratuito, parecchio corposo, ricco di contenuti e variegato. Una giornata davvero divertente, che speriamo si ripeta in una attesissima seconda edizione.

Super Fabio Bros
per **RE.BIT**



cato



Firenze Vintage Bit 2013

Cronache di una diretta esperienza nella realtà retroinformatica toscana.

Sono le ore 7:00 del mattino del 31 ottobre 2013, prima giornata dell'evento toscano organizzato da Walter Pugi e dedicato alla storia retro ludica informatica, Firenze Vintage Bit 2013, riservata all'allestimento da parte degli espositori…già…perché finalmente anche Re.BIT farà la sua prima comparsa in questo fondamentale appuntamento annuo.
Sono pero' sempre le 7:00 del mattino e per uno come me, che considera il sonno più sacro degli dei, è come alzarsi a notte fonda, con tutte le conseguenze del caso, ma c'è una "missione" da compiere ed è il momento di agire senza esitare.
La partenza effettiva del viaggio non è la mia città natale, ovvero Napoli, ma bensì Latina, terra dove risiede la mia compagna, la quale molto amorevolmente(?) ha messo a disposizione l'auto del padre(!), un Nissan Qashqai, dove alla stregua di Tetris, la sera prima, ho cer-



di trasferirvi il carico delle macchine da esporre dalla mia Bravo, tanto che più che a Tetris ad un certo punto mi sembrava di giocare alle Torri di Hanoi sul mio glorioso TI-99.
Con il mezzo dunque già carico, partiamo con il Sole già alto per Lastra a Signa, viaggio che si conclude dopo circa due ore e mezza di indicazioni da parte del navigatore che questa volta, stranamente, ci porta nel punto preciso del luogo di ritrovo, davanti alle famose sette arcate dell'Antico Spedale di S. Antonio di Lastra a Signa(FI), storica struttura Rinascimentale dei primi del 1400 D.C., dove avrà sede la rassegna vera e propria.
Al nostro arrivo intorno alle 10:00, si notava un intenso via vai di persone che come formiche in primavera trasportavano materiale dalle loro vetture all'interno della struttura.
La prima cosa che faccio dopo aver posizionato l'auto, è cercare qualche faccia amica e la prima che mi ritrovo con grandissima gioia è quella del mio





grande amico nonché redattore, coamministratore di Re.BIT e relativo portale web rebitmagazine.it, Luca Zabeo, sul quale mi fiondo letteralmente in braccio mentre era intento a sistemare i sui "cuccioli" di razza Sinclair ordinatamente sulla postazione a noi assegnata; alla scena la mia compagna resta sbigottita, come se stesse assistendo alla gag di un manga. Luca non regge per più di due secondi e come un pupo di 120kg mi lascia sul tavolo dove più tardi verrà allestito con il restante materiale.
Inizia il trasloco degli scatoloni all'interno dell'area destinata allo stand di Re.BIT nel primo dei tre stanzoni, dove per questa prima nostra esperienza al Firenze Vintage, abbiamo cercato di suddividere le macchine secondo una selezione molto accurata e tematica; la nostra postazione è stata disposta in fondo ad uno dei tre stanzoni disponibili per l'evento, il cui ingresso è rivolto pro-







prio verso le sette arcate della struttura, postazione a "L" la nostra piuttosto spaziosa, dove Luca su un lato aveva già installato le postazioni Zx Spectrum alle quali vi aggiungo subito il mio modello 128k +2 "gray" con interfaccia DevIDE e pistola Sinclair Phaser, la prima versione 128k prodotta direttamente da Amstrad dopo la acquisizione della Sinclair da parte di Alan Sugar. Dopo la prima installazione il lato Spectrum aveva già il suo fascino, dove suoni e colori a 8bit si diffondevano come per magia in tutto l'androne…ma non potevo restarmene lì impalato ad ammirare il tutto solo dopo un'installazione, c'era molto altro da sistemare.
Continua l'apertura degli scatoloni e sistemo l'angolo della nostra postazione con un MSX 1 modello VG8020 e il mio glorioso primo TI-99/4A, con il quale ho avuto il mio vero approccio nel mondo dell'informatica e della programmazione, seguito poi dal mio orgoglio personale, MSX2 modello NMS8280 con tanto di espansione RAM da 1Mbyte, per poi concludere con due modelli Commodore quali il Plus 4 e il C128, per i quali sono disponibili le mie due C64SD v2 Infinity di Manosoft, realizzate dal grande Damiano Colombari, mio grande amico che per questa occasione ha accettato di far parte dello stand di Re.BIT con l'intento di mostrare tutti gli aggiornamenti e le novità riguardo questo suo progetto basato su protocollo SD2iEC; tutto sembra filare liscio se non fosse per il fatto che l'alimentatore del Commodore 128 ha deciso proprio in quel momento di abbandonarmi, con mia grande rabbia, in quanto mi mancano i componenti necessari per effettuare una riparazione sommaria, mentre invece nessun problema per il piccolo home computer della serie "264" di Commodore, sul quale rullavano interessanti produzioni caricate proprio tramite la C64SD.
Ad un certo punto il movimento all'interno della struttura stava leggermente aumentando, un po' perché iniziavano ad arrivare altri espositori, un po' perché nonostante la prima giornata fosse riservata agli espositori, non mancavano i curiosi che non avendo la pazienza di aspettare il giorno venturo, girovagavano affascinati da tanta retro tecnologia messa in funzione. Purtroppo al nostro stand, durante la prima giornata mancava Damiano Colombari, impegnato fra lavoro e faccende personali, ma che garantirà poi la sua presenza nel giorno della vera e propria manifestazione.
Montate tutte le macchine mi accingo ad ultimare gli ultimi dettagli per l'allestimento dello stand esponendo anche materiale didattico come manuali e riviste varie di settore, il tutto mentre un freddo pungente inizia a bussare alle porte del nostro midollo osseo, dove solo i gradevoli interventi da parte di Walter Pugi e della sua consorte, pongono un gradevole sollievo attutendo anche la fame che un quel momento stava sopraggiungendo con panini morbidi farciti per tutti e acqua, concludendo poi in dolcezza grazie al caffè e ai fragranti biscotti allo zenzero di Luca Zabeo, i quali rimarranno nella storia per quanto dolci e aromatici…mai assaggiati!
La seconda parte della giornata prosegue girovagando fra gli altri partecipanti dove finalmente giunge con comodo altro redattore di Re.BIT nonché uno degli organizzatori del Firenze Vintage Bit, Ermanno Betori, questa volta però, per motivi logistici organizzativi lontano dal nostro stand per poter curare lo svolgersi dell'evento.
Continuo ad addentrarmi come un gatto nella mischia e finalmente conosco di persona l'utente MSX per eccellenza, quello meglio fornito in termini di macchine e di accessori inerenti allo standard di Nishi, accompagnato dal suo valletto e amico, Maurizio Morandi, il quale con ben due modelli MSX 2 NMS8280, uno Philips e l'altro Phonola, voleva presentare con







ha radicalmente rivalorizzato la nostra postazione Commodore, con le sue C64SD collegate a tutti i modelli 8 bit commercializzati maggiormente in Italia, come C64, Vic20, Plus4, C128, senza contare che il genio di Damiano era intento anche in quella occasione ad effettuare esperimenti per perfezionare il suo progetto con l'ultimo aggiornamento ITS, destinato al caricamento dei file TAP, formato particolarmente caro agli utenti del C64, in quanto i file TAP contengono i mici caricamenti cosiddetti "artistici" dove durante l'attesa del LOADING, sullo schermo giocavano immagini e melodie da gustarsi in pieno rendendo meglio gradevole l'attesa.

farli sembrare realmente altri home computer di indefinita produzione, con tastiere qualitativamente superiori a quella originale Sinclair, grande suo punto debole.
Proprio alla postazione a fianco dell'organizzatore Walter Pugi, era presente un simpaticissimo Francesco Quagliotti, il quale propone un mix di 8 bit, fra Spetrum 128K, C64, C16 e C128, ma il suo piatto forte è stata la personalissima postazione Linux Emulator, un piccolo PC dalle sufficienti capacità hardware, trasformato in una perfetta postazione retro-arcade, emulando sistemi come C64 - ZX Spectrum - MSX - Sega – Nintendo, progetto ambito da molti. Voltandoci di 180 gradi invece avevamo la postazione di "Sbillo", alias Emiliano Provvedi, il quale adorna la sua postazione Commodore con un cimelio assoluto, l'SX64, versione "portatile" del Commodore 64 e un "off topic" con una magica console Atari VCS nel pieno delle sue funzioni. E' stato quasi commovente vedere Moon Patrol a cui ci passavo ore a casa di un amico.
Ecco che attraverso una porta con tanto di supporto per diversamente abili, si passa al secondo androne dello Spedale, dove ci aspetta un fornitissimo Federico Gori, il quale appassionato di console a lettura ottica, propone una vasta gamma tra modelli viari di 3DO, Philips CDi e Amiga CD32, tutte funzionanti e mentre cercava di rappresentare verbalmente al meglio il proprio campionario, lo vedevi come Lucky Luke intento con la sua Pioneer Laser Active nell'abbattere i cattivi in un laser game per 3DO ambientato nel Far West, ovvero Shootout at Old Tucson; a questo punto chiunque fosse passato avrebbe pensato fosse un simpatico robot di intrattenimento a gettoni con movimenti e voce informativa registrata…mitico Federico!

Seguono a ruota altre varie postazioni misto Commodore 64/Amiga dalle quali si possono assistere delle splendide demo grafico/



tutto l'orgoglio un suo programma in progetto, ma in quel momento nuvole oscure si addensavano all'orizzonte del modello Phonola, in quale inizia a dare qualche problema, facendo tornare in catalessi solitaria Maurizio per cercare di riparare il suo gioiello condividendo con lui l'angoscia.
Fra altri nomi noti ecco spuntare anche il famigerato Andrea Gasparrini, di Gamecast, con un abbigliamento alla Rockfeller, abito nero con cravatta bianca scintillante, il quale approfitta dell'evento per fare un po' di propaganda al software di sua produzione sui suoi MSX, titoli peraltro presentati anche ai contest MSX Dev'14 e MSX Compo '13.
Ma il Firenze Vintage Bit è luogo occasionale anche per conoscere finalmente Gianni Bernanrdo della rinomata ormai Associazione 64, comunità casertana dedicata alla preservazione fisica e storica del Commodore 64 e dei suoi fratelli minori e maggiori, questa volta però munito di macchine del tutto singolari che non contemplano minimamente la sfera Commodore: due modelli Acorn, A3000 e BBC Master 128, un Atari ST 1040 e un Olivetti Prodest PC1, una postazione dove davvero si poteva rimanere incantati.

Si fa sera e tutto è rinviato al mattino dopo, cercando di radunarci per andare a cenare ad una pizzeria poco distante dal luogo dell'evento, dove una volta giunti la caciara era assicurata trasformando un ritrovo di appassionati di retro computer in uno di vecchi compagni di scuola.
Dopo una doccia, sbarbata e una bella dormita, eccoci giunti alla giornata cruciale, dove alle 9:00 del mattino ci attende il pubblico vero e proprio ed è meglio dare una ricontrollata generale alle proprie macchine che si sa, non sono più "giovanotte" e quindi hanno bisogno di qualche attenzione in più.
L'organizzazione iniziale che al pubblico viene proposto è la suddivisione dell'evento in tre distinte sezioni per i tre androni a disposizione; la prima stanza prevede la storia informatica classica che ha visto il nostro paese, quindi essenzialmente Commodore, Sinclair e sporadiche presenze di MSX (il sottoscritto) e TI-99 della Texas Instruments (sempre il sottoscritto). Di certo non si contavano gli ZX Spectrum e gli ZX81 in esposizione grazie a Walter Pugi e al Re.Bittiano Luca Zabeo, mentre l'arrivo attesissimo dell'Amico Damiano Colombari di Manosoft



Per quanto riguarda la sezione Sinclair Luca Zabeo ed il sottoscritto da sfoggio di una progressione espositiva partendo dallo Zx Spectrum 48k, passando per il modello Plus per poi concludere con il +2 Grigio 128k, mentre Walter Pugi espone una vasta collezione di storiche tastiere di terza produzione per lo Zx Spectrum da

sonore, dove le caratteristiche di entrambe le macchine vengono tuttoggi sfruttate al massimo in questo ambito, trovando in questo modo occasione di scoprire nuove e particolari tecniche di programmazione mai adoperate prima su queste macchine vintage.
Ma in fondo alla stanza ci attende il grande Ermanno Betori, il

quale vuole mettere a confronto vari sistemi che vengono considerati gli antenati dello standard MSX, ricordiamo tema principale dell'evento; tra queste si notano in particolare lo Spectravideo 328 e l'MTX 512 della Memotech, macchine pubblicate agli antipodi della standardizzazione della configurazione Z80+TMS9918+AY3-8910(rispettivamente CPU, Video, Audio), considerati quindi i diretti progenitori dei sistemi MSX.
Volendo chiudere la tavolata a "ferro di cavallo", ritroviamo questa volta la postazione completa di Gianni Bernardo, fondatore di Associazione64, con i suoi Acorn BBC e A3000 perfettamente funzionanti, senza far mancare ovviamente i due protagonisti a 16 bit di fine secolo, Amiga e Atari ST.
Per chi non fosse ancora soddisfatto e volesse proseguire di certo farebbe bene, perché nella terza stanza c'è il vero cuore della manifestazione, lo standard MSX nella sua massima espressione e suoi progenitori.
Il primo ad essere considerato fra i principali predecessori MSX nonostante l'hardware non sia proprio lo stesso, è il primo home computer a 16 bit prodotto dalla Texas Instruments, il TI-99/4A, considerato predecessore soprattutto per l'approccio familiare e versatile che aveva verso l'utente, con un sistema operativo ed un linguaggio Basic di programmazione alla portata di tutti con comandi dedicati alla grafica e al suono, senza necessità come nelle macchine Commodore di richiamare direttamente i registri di sistema per ottenere prestazioni audio-visive, pur restando il fatto che in condivisione con lo standard MSX, il chip grafico di produzione stesso della Texas Ins. E chi potrebbe rappresentare al meglio questo magico gioiello se non l'ultraconosciuto fra le comunità TI99, Ciro Barile, fondatore anche del TI99 Italian User Club, il quale ha allestito ottimamente il proprio stand con i suoi tesori più preziosi; un TI-99 con modifica VDP F-18A, un chip grafico avanzato con tanto di uscita VGA, Il suo Peripherial External Box, moddato nero, con display LCD di controllo, collegato ad una HxC, scheda perticolare che permette di poter sfruttare strumenti di storage come Flash Card e SD Card, ben due lettori FDD da 3.5" e 5,25" e l'espansione RAM da 32K, corredato nientemeno che da una trackball e persino la tavoletta grafica per TI99 Super Sketch, una vera macchina da combattimento per i retro ludici nostalgici che ben conoscono questo sistema (sigh! Io uno di questi!). Ciro però non viene meno ai suoi doveri nei confronti dell'evento, portando anche i suoi modelli MSX Sanyo PHC30N con registratore a cassette incorporato, il leggendario SONY HB75P e un modello Toshiba HX-51, a dimostrazione di







quali luoghi vasti abbia ricoperto lo standard di Nishi.
Ma lasciando il magico mondo Texas Instruments e proseguendo sullo stesso lato, ecco che un miraggio sorge nell'angolo della terza stanza, infatti come una figura evangelica si intravede Giancarlo Oneglio, che installa sulla sua postazione dei magici computer marchiati SEGA, esattamente modello SC3000 e SF7000, per l'esattezza ben quattro edizioni differenti del 3000, macchina che adoro perché alla stregua del Colecovision era una console da riportare i classici arcade perfettamente a casa propria. Il funzione c'era anche il nuovissimo gioco ad oltranza Astrododge della Revival Studio, titolo semplice nel gameplay, ma curato nel dettaglio grafico.
E finalmente giungiamo da colui che si vanta di essere l'utente MSX italiano per eccellenza, Enrico Barbisan, dove al nostro cospetto presenta i modelli MSX più rari in assoluto nel territorio italiano, ovvero computer MSX, standard 2+(plus) e Turbo R, tutti prodotti dalla Panasonic con prestazioni grafiche e sonore ben al di sopra della media dello standard, il



quale solitamente vengono considerate prestazioni ufficiali fino alla seconda generazione. A corredo vi erano moduli per tutti i gusti, dal Music Module alle interfacce RS232, o ancora le interfacce ATA IDE e ancora ogni strumento per poter rendere la propria postazione MSX un vero strumento multimediale, mentre sui suoi monitor scorrevano le splendide immagini di Metal Gear 2 Solide Snake.
Completano la carrellata della stanza MSX, Andrea Pierdomenico, che espone un MSX Toshiba HX-10, moddato con VDP grafica F18A, la stessa montata sul TI99 di Ciro Barile, con tanto di Mega Flash Rom SD di ultima generazione e un raro modello arabo della Yamaha, chiamato AX 230-RED, un MSX2 National FS-4500, modello particolare per avere la stampante integrata, utilizzata nel fior dei tempi come postazione "video writer" e infine un Canon V8, MSX1 classico da 64k per gli usi più sporadici. L'esposizione includendo però un simpatico intruso, molto amato dagli italiani, il leggendario Mattel Intellivision, dove in quello stesso momento era in funzione la splendida conversione di Burger Time, titolo davvero ricercato nel mercato retro ludico.
La giornata nel complesso inizia con un'affluenza non certo di massa, dove più che altro c'era da aspettarsi due tipi specifici di visitatori: puramente curiosi, ma totalmente ignari del contesto in cui si trovavano e appassionati venuti da lontano. Stiamo pur sempre parlando di domenica mattina, giornata dedicata al riposo, quindi ben difficile affidarsi a visitatori mattutini. Ma ecco che come uno sciame di vespe giungono da chissà quale dimensione parallela un mix di giovanotti misto "Jovanotti+Vasco R.", ma dall'età avanzata, riconoscendo fra questi Simone Guidi, della comunità di retrogamesmachine.it, i quali senza salutare nessuno al loro ingresso, nemmeno il fondatore e organizzatore Walter Pugi che era proprio alle loro spalle, si fiondano immediatamente sul





povero Damiano Colombari, curiosi ovviamente di vedere le ultime novità del progetto C64SD dal vivo e la ITS per i file TAP caricati sui computer Commodore, giustamente affascinati dalla grandezza del progetto, ma del tutto incuranti del contesto in cui si trovavano e che le postazioni Commodore erano per lo più questa volta un "diluente" per il senso stretto a cui il Firenze Vintage Bit era legato per questa edizione, girovagando stralunati poi come appassionati di vino in un museo di arte moderna, non riuscendo ad apprendere neanche la metà del materiale esposto e che alla fine come sono entrati così vanno via senza salutare nessuno.
Fortunatamente quello è stato l'unico episodio da dimenticare dell'evento, quando infatti iniziano ad arrivare su tarda mattinata veri appassionati o anche seriamente curiosi che realmente davanti a tanta retro tecnologia non esitano di chiedere ogni tipo di informazione, dalle prestazioni agli utilizzi vari.
Per coloro che avevano qualche conoscenza di base l'attrattiva più affascinante prevista nella nostra stanza, era nel vedere i vari Zx Spectrum di Walter Pugi che montavano le tastiere di terza produzione dai modelli più svariati, dando al gioiello Sinclair forse un aspetto non proprio allo stile a cui era proprio, ma sicuramente più professionale, per poi spostarsi verso la nostra postazione "lato Spectrum" dove hanno potuto anche dilettarsi in qualche gioco compresi quelli che prevedono la pistola Phaser e vederli teneramente tornare bambini senza che se ne rendessero conto.
Di tanto in tanto girovagavo anche io per vedere quanto la tecnologia informatica ha regalato a generazioni passate, dove l'impegno di regalare momenti unici di intrattenimento da parte di produttori di tutto il mondo nei gloriosi anni'80 e '90 era profuso nell'aria che si respirava all'interno della struttura, ma approfittavo anche di vedere lo svolgersi dell'evento stesso nei confronti dei visitatori. Sinceramente forse mi aspettavo un'affluenza maggiore, ma di certo quella presente era concentrata e di certo non indifferente al contesto; era quasi una soddisfazione personale vederli avvicinare ai vari stand e chiedere informazioni di ogni tipo e ricevere a volte anche la gradita sorpresa di incontrare qualcuno preparato con il quale puoi scambiare preziose informazioni. Nella terza stanza, ovvero quella a pieno tema MSX, era anche allestito un videoproiettore sul quale scorrevano immagini storiche che riguardavano l'evoluzione informatica in generale e in particolare MSX, che come la ciliegina sulla torta rendevano l'evento anche multimediale.
Il tempo sembrava peggiorare ma qualche impavido visitatore non si è fatto intimidire da quattro gocce e perseverando nella sua visita didattica ha potuto provare con mano l'emozione di rivedere quei giochi di suoni e colori che i nostri gioielli stavano magicamente generando in quelle ore. Ma una breve pausa pranzo preannunciava il fatidico momento delle conferenze, dove un informatissimo Ermanno Betori, racconta la storia di "coloro" che preannunciavano l'arrivo dello standard MSX in celebrazione del sui trentennale dalla pubblicazione ufficiale; Sega SC-3000, Svi 318/328, Coleco Adam e persino il Memotech MTX 512, aventi tutti in comune lo stesso

hardware di base, sono stati descritti al meglio da Ermanno come precursori ufficiali dello standard di Nishi. L'intervento del Betori è stata subito susseguita da un ospite d'eccezione, l'Ing. Massimo Tucci, sviluppatore del Frael Bruc, computer MSX totalmente italiano ma dalle caratteristiche davvero fuori dal comune e già pronto per un uso, a quei tempi, professionale.
Dopo lo scioglimento dell'incantesimo creato durante le conferenze, giunge il momento di preparare il torneo di videogame, dove per qualche strana ragione mi ritrovo iscritto senza saper come e perché; due i titoli scelti per la competizione, Konami Soccer per MSX1 e Aleste per MSX2, …non li conoscete? Peggio per voi! Per punizione un intero torneo a titolo calcistico della Konami, peraltro l'origine assoluta degli attuali PES di nuova generazione. Poiché il tempo restante era un po' stretto, visto che lo svolgersi dell'evento, ripeto, era in un'unica giornata, si è deciso di "tagliare corto" con il predetto torneo effettuando solo il primo tempo in Konami Soccer e il massimo punteggio effettuato con una sola vita ad Aleste, lo sparatutto spaziale a scorrimento verticale della Compile. Maurizio era l'arbitro e organizzatore del torneo il quale senza rendersi conto ha avuto la brillante idea di regalarmi praticamente il primo premio in Konami Soccer facendomi affrontare sbarbatelli che non sapevano neanche cosa fosse un MSX, o peggio, non hanno mai giocato che con console new generation. La mia vittoria per il titolo sportivo è stata schiacciante ma non posso dire lo stesso per quanto riguarda Aleste, dove un secondo tragico posto mi attendeva agli occhi dei giovincelli.
Il massimo del divertimento è stato comunque quello di giocare tramite videoproiettore, quindi a schermo gigante, esaltando in questo modo la spettacolarità dell'evento. Ma dopo pochi minuti alla fine del torneo, mi tocca la spalla Walter Pugi, dove inaspettatamente mi regala il premio per il primo posto a Konami Soccer, un buono da 250€ da usare con alcune rinomate agenzie di viaggio, il che non è male visto i tempi di crisi che corrono senza che la voglia di farsi un viaggetto non di certo si affievolisce.
Il Firenze Vintage Bit Edizione 2013, sta per volgere al termine, ma non mancano gli ultimi visitatori e gli scambi di idee ed informazioni fra espositori ed appassionati, si inizia lentamente a smontare il tutto con un po' di malinconia per le belle ore trascorse in due giorni nello straordinario settore della retro informatica, dove nulla è dato per scontato e le sorprese sono ancora dietro l'angolo che in qualsiasi momento possono impressionare, certo il freddo ci ha fatto perenne compagnia ma il calore che si respirava in quel momento era tale da inibirne i brividi, salutando tutti con un megabrindisi finale e auguri per un sereno Natale e un buon anno nuovo con future prospettive per le edizioni che si susseguiranno, si spera nel tempo che verrà, sempre armoniose e con la serenità di portare avanti il primo intento della retro-informatica, preservare un patrimonio culturale dell'umanità anche con il nostro piccolo contributo, che unito al resto del mondo forma un'unica grande famiglia.
Arrivederci al prossimo anno!







Francesco Ugga

per RE.BIT



Sigismondo “Neo Wolf” Villani

Retrobit...

...perché oggi giochiamo con console e pc di ultima generazione...

il giorno 1 e 2 di febbraio si sta tenendo il “**VESEVUS VINTAGE BIT 2014**” a San Sebastiano al Vesuvio in Napoli, primo evento si spera di una lunga serie che porterà a molti il conoscere di come si è arrivati oggi a usare i pc e console come tutti sanno facciamo. La manifestazione è in corso mentre scrivo e posso dire che se è vero l’affluenza è stata scarsa il primo giorno, già oggi qualcosa sembra essere diverso. Ma soffermiamoci su cosa stiamo cercando di fare.
Tutti sanno oggi usare i pc e soprattutto forse per i giovani giocare con console, tablet e cellulari, ma non sanno che dietro tutto questo che tanto ma tanto da sapere, a partire dalla storia iniziata qualche decennio fa con le macchine esposte ma soprattutto funzionanti e accese con la possibilità di provare con mano cosa era una volta.
L’intento principale della manifestazione è diffondere il lato didattico del retrocomputing e retrogaming quindi spiegando oltre alla storia delle macchine anche un pò come venivano programmate e i punto di incontro con le applicazioni odierne, e ancora come iniziare magari ad entrare in questo mondo che è realmente una possibilità lavorativa del futuro.
I ragazzi di oggi che sono i maggiori fruitori delle nuove tecnologie non sanno che dietro, ad esempio, Candy Crash Saga ci possa essere un lavoro grosso e soprattutto un codice scritto in un linguaggio di programmazione che del tutto ignoriamo apprezzando solo il risultato finale.
Stesso discorso per qualcosa di più complesso come ciò che gira su console e pc next gen, prendiamo ad esempio un Call Of Duty per spiegare quanta complessità possa essere inserita in un codice scritto da persone, artisti per la modellazione dei personaggi e la composizione delle musiche.
Tutto ciò oggi viene semplificato se così possiamo dire tramite utilizzo di tools specifici per creare mondi virtuali utilizzati nei videogiochi ma solo quello non basta, ormai si sente continuamente di dover aggiornare la versione installata per correggere bug o ampliare caratteristiche, ecco lì dietro c’è una schiera di programmatori che si dedica giorno e notte a correggere il codice che ci permette di visualizzare quello che vediamo.
Ci auguriamo tutti, qui in questi giorni che ci sia un’affluenza anche solo di curiosi ai quali si possa ampliare in qualche modo i loro orizzonti magari permettendogli di scoprire una passione che neanche sapevano di avere che potrebbe concretizzarsi in qualcosa di molto serio, e onestamente vedendo che una bimba di 10 anni presente qui con noi ha trovato divertente sia la compagnia che i giochi come le stesse macchine esposte o disegnare con penna ottica su schermo di 30 anni fa è un segno che questo mondo un po’ retrò ha molto da dire e far conoscere.
Il personale presente dimostra la loro preparazione non solo come professionisti ma soprattutto da appassionati che vogliono trasmettere qualcosa alle nuove generazioni, infatti le macchine esposte sono tutte di loro proprietà e cortesemente messe a vostra disposizione.





Tuttavia per quelli di voi che non vi hanno potuto prendere parte, beh non preoccupatevi, non ci fermeremo qui, al contrario stiamo già pensando a qualcosa di più grosso a scopo educativo, informativo, per diffondere nozioni e passione per non far morire la memoria storica fondamentale sia per comprendere il fenomeno che per andare avanti e sognare nuovi mondi virtuali.
Per ora vi saluto sperando di aver presto qualcosa da dire. E mi raccomando... sognate, i sogni muovono il mondo.

Sigismondo “Neo Wolf” Villani

per **RE.BIT**

Il Tulipano Nero
La Stella della Senna

Spade lucenti, cavalli al galoppo
carri stridenti, qua e là qualche schioppo
Lungo la Senna c'è ormai chi combatte...

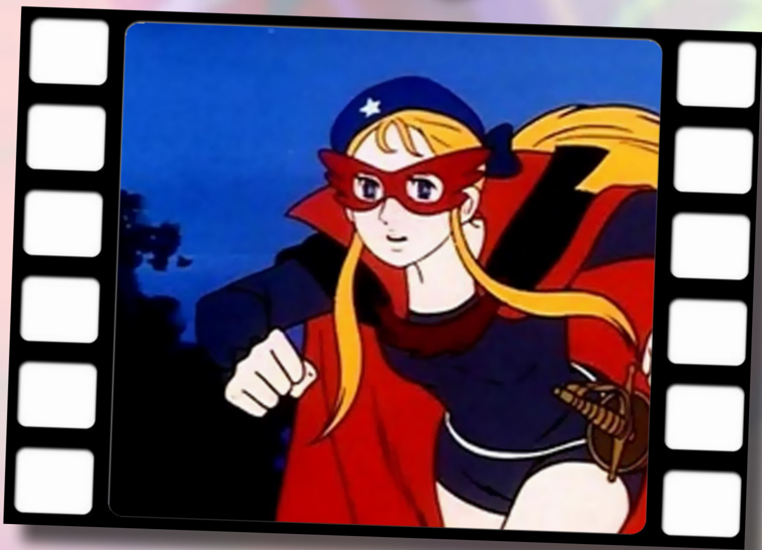
IL TULIPANO NERO

TITOLO ORIGINALE:
Sēnu no Hoshi
(La Stella della Senna)

AUTORE:
Mitsuru Kaneko

NASCITA DELL'OPERA

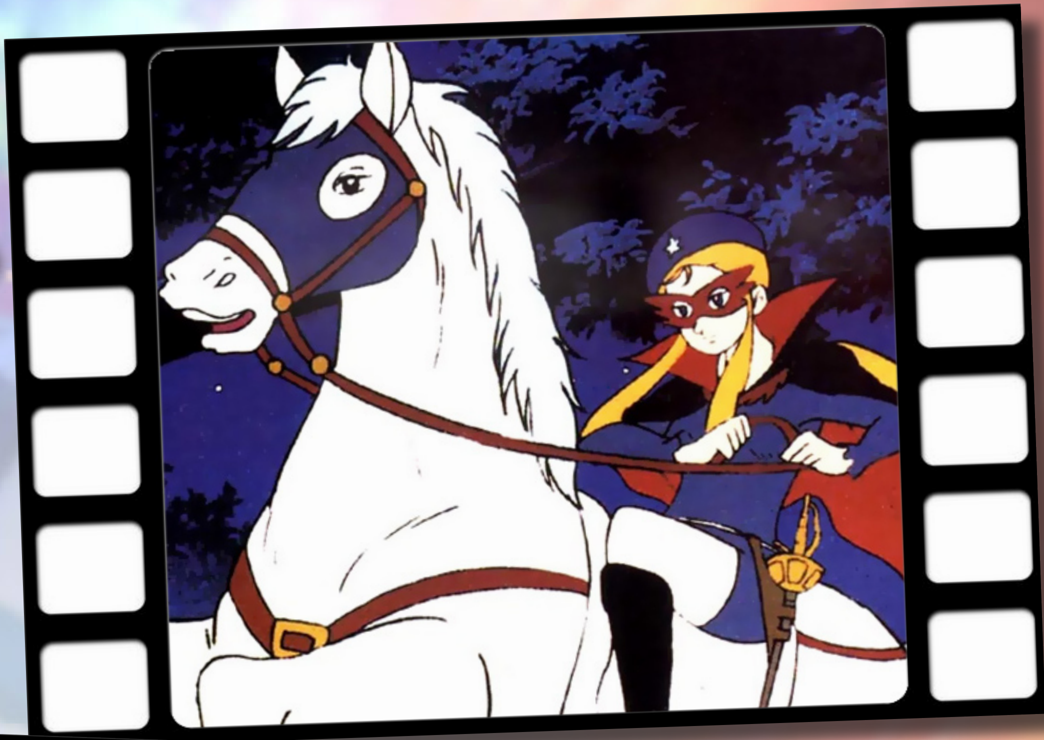
Nel 1975 in Giappone questo anime fu creato sulla scia del grande interesse nei confronti dei movimenti rivoluzionari francesi prodotti dal manga di Ryoko Ikeda "Versailles no bara" da noi conosciuto come "Lady Oscar". La Ikeda in quel periodo non aveva ancora concesso i diritti per la creazione di un anime e così dal soggetto di Mitsuru Kaneko nasce "Sēnu no Hoshi" (La Stella della Senna), nel 1984 arriva invece in Italia con il nome "Il Tulipano Nero" seguendo la scia del successo di Lady Oscar che nel frattempo, dopo la concessione dei diritti era divenuta un anime. La scelta di intitolarlo al protagonista maschile sta sia al fatto che in Italia era già stato prodotto uno sceneggiato con lo stesso nome sia per il famoso ed omonimo film con Alain Delon.





LA TRAMA

E' un Cartone Animato Storico ambientato in Francia, a Parigi, verso la fine del XIX secolo, alla vigilia della Rivoluzione Francese.
Il Tulipano Nero è Robert De Vaudreuil, un giovane nobile e abile spadaccino. Pur essendo nobile, non accetta la corruzione della nobiltà e lotta per difendere il popolo di Parigi dalle ingiustizie, a cavallo del suo nero destriero. La sua identità è segreta, nessuno sa chi sia, perché ogni volta che appare, il suo viso è nascosto da una mascherina nera.
Simone Lorène, una ragazza di quindici anni, figlia di due fiorai parigini, viene avvicinata dal Conte De Vaudreuil (padre di Robert) che, senza motivo apparente la prende in simpatia e le insegna l'arte della spada, facendola diventare in breve tempo una grandissima spadaccina. In realtà, il conte è a conoscenza di un in-



credibile segreto.
Da giovane il Conte era molto amico di Francesco I d’Austria, padre di Maria Antonietta, il quale ebbe una relazione con una cantante lirica e dalla stessa nacque una bambina, il Conte De Vaudreuil aiuta Francesco I a nascondere la bambina affidandola alle cure di due umili fiorai, Paul Lorèine e sua moglie Josephine, che





vivevano nei quartieri poveri di Parigi e che cresceranno questa bimba come loro figlia dandole il nome di Simone.
La bambina cresce e il Conte De Vaudreuil desidera che lei acquisti il suo ruolo in società come nobildonna ed è qui che avviene il loro incontro apparentemente casuale. La ragazza viene quindi iscritta al convento di Parigi, l’esclusiva scuola riservata alle ragazze della più alta nobiltà, dove apprende l’arte della scherma.
Sono tempi agitati quelli in Francia e i genitori di Simone sono vittime di un agguato. In punto di morte però il padre le rivela una triste verità: Loro non sono i suoi veri genitori, lei è una nobile e a palazzo reale vive sua sorella.
A questo punto il Conte De Vaudreuil adotta Simone che è combattuta tra l’amore per il popolo e il desiderio di conoscere il suo passato. Tiene però sempre a mente l’insegnamento del Conte: “E’ a colpi di spada che si combatte per la giustizia.”
Purtroppo, anche il Conte de Vaudreuil viene ucciso in un agguato, a quel punto Robert, suo fratello adottivo nonché Il Tulipano Nero, le regala un cavallo bianco, una mascherina rossa, un morbido cappello blu con disegnata una stella bianca, un body nero, un mantello e le dice: “Ogni volta che indosserai questi vestiti, tu sarai La Stella della Senna”.
Tra amici leali, come il piccolo Danton, e nemici giurati, come il comandante dei gendarmi di Parigi Jeroul, iniziano le avventure della “Stella della Senna” che da questo momento combatterà con la sua spada per il popolo di Parigi, continuando però a indagare, tra intrighi e misteri, sul suo passato.
Passano gli anni e la popolazione è sempre più esasperata dagli errori dei sovrani, i quali, mal consigliati dai nobili che li circondano non si rendono conto che quelli che all’inizio sono solo fermenti popolari stanno sfociando in una vera e propria rivoluzione anti-monarchica. E’ in questo periodo che Simone scopre finalmente di essere la sorella minore di Maria Antonietta, cercherà quindi di proteggerla e di aiutarla.
La Rivoluzione Francese è ormai scoppiata, il re e la regina provano a fuggire, ma vengono catturati e condannati a morte per tradimento. Simone non può fare più niente per proteggere la sua cara sorella se non prometterle di prendersi cura dei suoi due figli. Nell’ultimo episodio, la Stella della Senna libererà i piccoli Marie Thérèse e Louis-Charles e all’indomani della decapitazione della regina, Simone, Robert, Danton e i due bambini lasceranno per sempre Parigi per costruirsi una nuova vita insieme.

ERRORI

Nonostante la protagonista sia un’adolescente, la serie è rivolta sopratutto ai bambini e contiene alcune ingenuità, tra cui il fatto che i personaggi non crescano. La storia si svolge dal 1784 al 1793, quindi alla fine, Simone dovrebbe avere ventiquattro anni e il piccolo Danton, che all’inizio ne ha una decina, circa diciannove, ma entrambi, soprattutto il ragazzino, non cambiano né di aspetto né i modi di pensare. Un altro errore lo troviamo nella connessione con la realtà



storica. Simone non avrebbe potuto avere solo quindici anni nel 1784, visto che il padre, l'imperatore Francesco I, è morto nel 1765, ben quattro anni prima della presunta nascita di Simone.



SIGLA ITALIANA

La sigla italiana I ragazzi della Senna scritta da Alessandra Valeri Manera e Giordano Bruno Martelli è cantata da Cristina D'Avena. Una curiosità, nella versione incisa sul 33 giri Fivelandia, cè un errore nel testo che venne poi corretto nelle pubblicazioni successive, l'errore stà nel fatto che il testo pone lo scoppio della Rivoluzione Francese invece

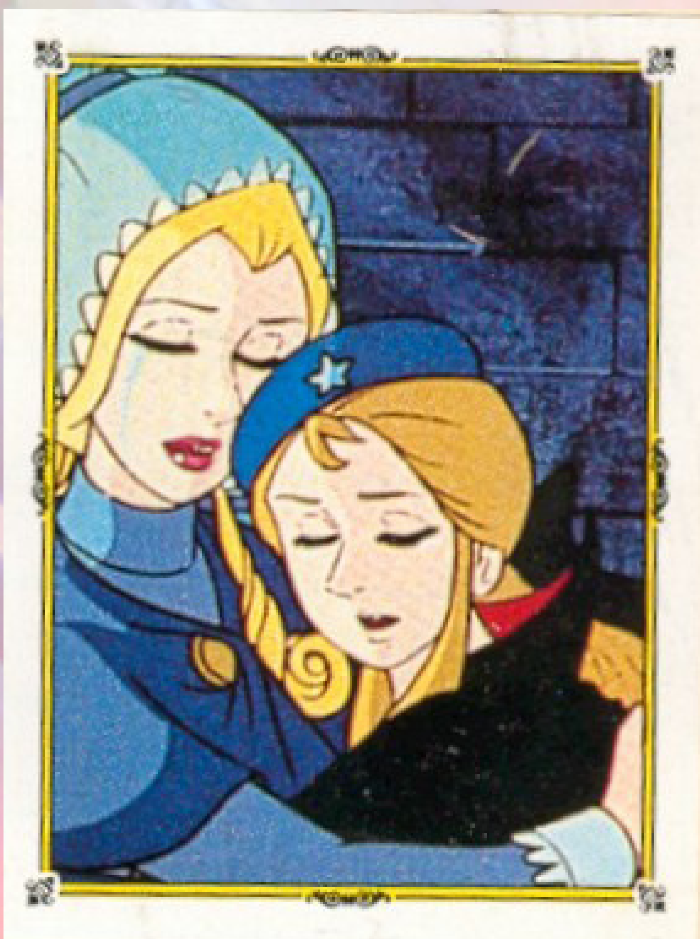


DOPPIAGGIO		
Personaggi	***Voce originale***	***Voce italiana***
Simone Lorène (La Stella Della Senna)	Terumi Niki	Cinzia De Carolis
Robert de Vaudreuil (Il Tulipano Nero)	Taichiro Hirokawa	Carlo Cosolo
Danton	Masako Nozawa	Fabrizio Vidale
Maria Antonietta	Reiko Mutoh	Sonia Scotti
Jeroule	Kiyoshi Kobayashi	Giancarlo Padoan
Conte de Vaudreuil		Dario De Grassi
Mirand	Kei Tomiyama	Vittorio Guerrieri
Paul Lorène		Diego Michelotti

che il 14 Luglio, il 4 Luglio che è bensì la data della Dichiarazione d'indipendenza degli Stati Uniti d'America. Durante le prime messe in onda degli episodi andò la sigla con l'errore, che poi con un montaggio è stato saltato. Altra curiosità è la differenza di arrangiamenti trà la versione per l'incisione sui dischi e quella per la messa in onda televisiva, la versione televisiva è quindi inedita e non la si può trovare in nessun supporto vinile, mc e cd e ad oggi non è dato sapere il motivo per cui la sigla sia stata totalmente riarrangiata per la distribuzione discografica.

Barbara Fanella

per **RE.BIT**





Capsule

...retrogaming dal mondo!

Next Gen? Si arricchisce il retrogaming...

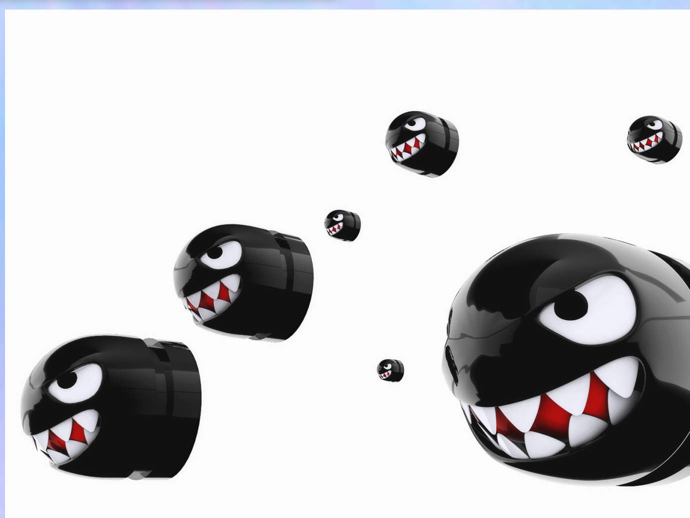


Rieccomi qua, dopo una pausa molto lunga causa problemi di salute, a scrivere non una recensione ma bensì di cosa sta cambiando ancora una volta all'arrivo di una nuova generazione di console.

Mi piace andare contro corrente, quindi, per quanto possa sembrare un controsenso aprire un argomento che riguarda qualcosa di nuovo, anzi nel nostro caso qualcosa che ancora non è sul mercato, lo farò per dimostrarvi che in realtà tutto è collegato, anche questo.



Intanto voglio esporre i miei pensieri riguardo ciò che ci aspetta, con questa nuova generazione che a dire il vero non promette proprio bene per i collezionisti e nostalgici retroplayer, per semplici motivi per cui la stessa Microsoft ha ricevuto critiche a dir poco pesanti; intanto sembra che si vada sempre più verso il digitale completo ossia la mancanza di giochi confezionati con tanto di astuccio , manuale e serigrafie varie per ridursi un po' come avviene già per pc in larga scala e per le attuali console in minor misura, ossia scaricabili online e per di più con connessione perpetua per permettere di verificarne l'originalità e soprattutto di non essere un prodotto usato e dlc (parti di gioco acquistabili in un secondo momento) che impedirebbero di avere un prodotto completo. Politica che almeno per il momento sembra non voler seguire Sony, ma tralasciando le potenziali diatribe su quale sarà migliore in ogni , accese ancora di più causa un hardware molto simile e ancor maggiormente similar pc che rimanda alla memoria di quelle del C64 e Spectrum o come Amiga e Atari e via discorrendo, mi voglio soffermare su quanto ne pagheremo noi appassionati collezionisti di retrogaming, ebbene si perché un giorno anche queste figlie del futuro saranno oggetti di culto di collezionisti, di nonnini tra qualche decina di anni, infatti immaginate uno scenario dove oltre a possedere una di queste console, sarà più difficile avere i vari giochi da riporre su di uno scaffale a prendere polvere, ad essere ammirati di tanto in tanto e pensare alle emozioni che ci hanno trasmesso quel giorno che li abbiamo provati o ancora ammirare la splendida copertina magistralmente realizzata per esprimere in una immagine il proprio contenuto. Li in bella mostra da far vedere ad amici o altri appassionati, tutto questo potrebbe non essere perché solo digitale o perché averlo non avrebbe senso, impossibilitato a girare causa blocchi per verifiche, ancora per rimembrare un passato di svaghi e spensieratezza (si anche alla nostra veneranda età) solo perché il commercio, l'economia aziendale, sta calpestando forse il vero motivo per cui tutto ciò è iniziato, ossia voglia di divertirsi, sfidarsi, mettersi alla prova e visitare mondi li dove nessun uomo è mai giunto prima.



Ma torniamo al retrogaming, cosa centra in maniera più diretta questo qualcosa che verrà.

Se ci sono console nuove, vuol dire che le precedenti saranno vecchie, di cosa si nutre il retrogaming? Esatto, presto le attuali console faranno parte del passato e quindi saranno pezzi da conservare con tutti i titoli annessi, presto ci saranno anche nuovi emulatori da pc perché più invecchiano le console e più i pc diventano potenti e possono emularle, quindi cosa dire, prepariamoci ad accogliere le nuove arrivate per festeggiare l'arricchimento del retrogaming… solo per appassionati ;)

Un saluto.

NEOWOLF

per **RE.BIT**





Numero 1 - GIUGNO 2010
Il primo magazine mensile totalmente italiano di Retro-Gaming
Uno Z80, 48K di Ram, concetto "compact" per dominare il mercato inglese ed imporsi in quello europeo negli anni '80. SINCLAIR Zx Spectrum è il nome di questo miracolo.
Ralph H. Baer
tmagazine
facebook


WWW.REBITMAGAZINE.IT
presents
ReBIT radio
RETROGAMES MUSIC
HTTP://REBITMAGAZINE.LISTEN2MYRADIO.COM